1993年6月11日発行(毎月第2第4金曜日発行)第1巻第9号通巻9号

どデカクロス第6弾!

発表! 第1回イマイチゲーム大賞

電撃スーパーファミコン

スーパーファミコンは任天堂の商標です

夏の新作25本
先取り情報号

いまよみがえる
マリオ伝説
映画公開先取り情報
歴代マリオがSFCで登場
懐かしのウラワザ大集合

聖剣伝説2
スーパーフォーメーションサッカーII
ドラゴンボールZ
ブレス・オブ・ファイア
キャプテン翼IV
MADARA2
～ワールドマップ初公開～

No. 9
6月11日号
定価490円

特別付録
絶好調カプコンパワーブック2
ストリートファイターIIターボ
登場全キャラ徹底研究
IIとターボ比較大予想
ファイナルファイト2
前半の難関完全攻略

© 1993 [illegible]ONG KING SHOW

スーパーファミコン®
ヨッシーの
1人でよし。
2人でよし。
パズルも楽し。
みんなでヨッシー。
対戦プレイ
パズルモード
パワーアップ
強化中
面白さ全開

スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
ワクッキー
TM
7月2日㈮発売予定
定価6,600円(税別)
©1993 BPS ©1992,1993 Nintendo LICENCED BY NINTENDO Original design by Home Data Corp.
スーパーファミコン初、対局囲碁の登場
日本棋院推薦
対局囲碁
ゴライアス
好評発売中　定価14,800円(税別)
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応
TAIKYOKU-IGO ©1985 by BULLET-PROOF SOFTWARE, INC.　GOLIATH ©1988, 1991, 1993 by MARK BOON.
GOLIATH LICENSED to BULLET-PROOF SOFTWARE, INC.　©1989, 1990, 1991, 1993 by BULLET-PROOF SOFTWARE, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX TEL.045-472-5815

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

LOZC
G.AMUSEMENTS CO.,LTD.

Interplay™

J.R.R. TOLKIEN'S THE LORD OF THE RINGS™, VOL.1. PUBLISHED UNDER LICENSE FROM INTERPLAY PRODUCTIONS™, INC.
WITH THE COOPERATION OF THE J.R.R. TOLKIEN ESTATE AND THEIR PUBLISHERS, GEORGE ALLEN & UNWIN LTD.
THE PLOT OF THE LORD OF THE RINGS, THE CHARACTERS OF THE HOBBITS, AND THE OTHER CHARACTERS FROM THE LORD OF THE RINGS ARE © GEORGE ALLEN & UNWIN LTD. © 1966, 1974, 1979, 1981. PROGRAM © 1990, 1993 INTERPLAY PRODUCTIONS, INC.
LORD OF THE RINGS IS A TRADEMARK OF THE J.R.R. TOLKIEN ESTATE. INTERPLAY PRODUCTIONS IS A TRADEMARK OF INTERPLAY PRODUCTIONS, INC.
BOTH ARE USED WITH PERMISSION. ALL RIGHTS RESERVED. © 1993 G. AMUSEMENTS CO.,LTD. UNDER LICENCED BY INTERPLAY PRODUCTIONS, INC.

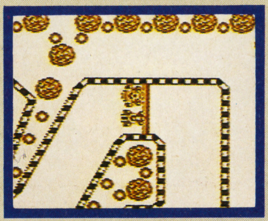
Nintendo GAME BOY

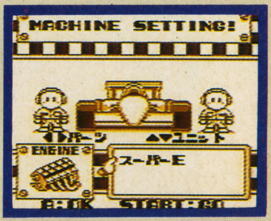
AGURI SUZUKI F-1 SUPER DRIVING

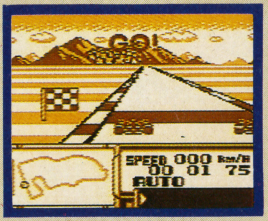
鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

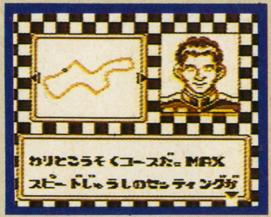
©1993 G. AMUSEMENTS CO.,LTD.　©1993 A. company co.,ltd.

鈴木亜久里選手が、ドライビング・テクニックをアドバイスしてくれる本格派F-1ゲームが、ゲームボーイ版になって登場！　プレイモードは、見下ろし型のカートモードと、3DタイプのF-1モードの2種類。もちろんどちらも臨場感タップリ。なんと、選んだ相手とバトルもできるのだ！　コース、マシン、パーツ等、細かい設定もOK。テクニックを磨いて、きみも亜久里選手に挑戦だ！









5月28日発売
定価3,900円
(税込)

株式会社ジー・アミューズメンツ
〒152 東京都目黒区鷹番3-6-8

LOZC(ロジーク)はジー・アミューズメンツの商標です。
スーパーファミコン゛ゲームボーイ は任天堂の商標です。

電撃スーパーファミコン

CONTENTS

［第9号目次］

(1993年6月11日発行)

特集

マリオ颱風（タイフーン）がやってくる ····36

4in1の『マリオコレクション』にハリウッドムービー、この夏“マリオ”が颱風の目!!

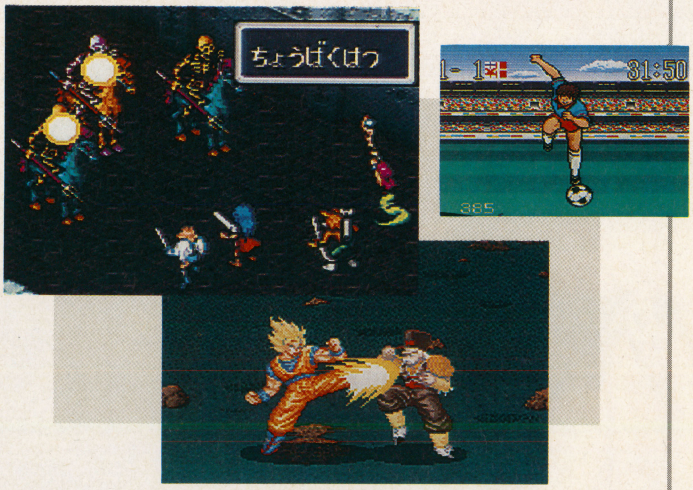
『ジョイメカファイト』完全ガイド付き

THE WINNING MANUAL

ドラゴンボールZ〈超武闘伝〉 44

ブレス オブ ファイア ········50

キャプテン翼Ⅳ ································56



SPECIAL

伝説のオウガバトル ············60

MADARA2 ································146

《付録》ストⅡターボ＆ファイナルファイト2満載

カプコンパワーブック2

COVER

イラスト／佐々木 晃（TONG KING SHOW）

デザイン／関野邦章（12 to 12）

タイトル／高木和雄

製版／松木 繁（大日本印刷）

ⒸNintendo

HIGH VOLTAGE GAMES

聖剣伝説2 ……18
スーパーフォーメーションサッカーII ……22

NEW GAME FLASH

ロイヤルニューゲームフラッシュ夏
ヒューマンベースボール ……158
スーパーファミリーテニス ……160
ソード・ワールドSFC ……162
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II ……164
マイティファイナルファイト ……166
ドラゴンズマジック ……168
バトルドッジボールII ……169
第3次スーパーロボット大戦 ……170
超戦士 IN 闘強導夢 ……171
くにおくんのドッジボールだよ♡全員集合／他 ……172
スーパー競馬／他 ……173
ザ・ラストバトル／他 ……174
夢幻のごとく／他 ……175
大工の源さん／他 ……176
ラプラスの魔／他 ……177

読者参加企画

JAJA姫武遊伝! ……85

COMIC

聖痕のジョカ ……69
魍魎戦記マダラ3 MADARA赤 摩陀羅 LASA ……101

新企画
愛すべきイマイチくん ……64
本誌オリジナルの仰天企画!
ちまたにあふれる禁断の領域
〝イマイチくん〞ゲームに、
ついに電撃がメスを入れる!!

ビショップ小峯のオレ的に言えば ……32
D-SCOPE ……14
ソフトランキング15 ……26
新作チェッカー ……30
新作発売リスト ……178
ウラワザEX ……133
電撃クリニックEX ……137
電撃少年団 ……121
まだら学園 ……117
D-ACCESS ……139
チョコボ日記 ……140
スライム王国 ……142
カプコンファンギルド ……144
ボルトチケット ……151

プレゼント＋当選者発表 ……68
次号予告 ……180

GAME INDEX 50音順

課長 島耕作 ……172
ガイアセイバー ……175
キャプテン翼IV ……56
くにおくんのドッジボールだよ♡全員集合！ ……172
クレヨンしんちゃん ……174
ザ・ラストバトル ……174
ジョイメカファイト[FC] ……42
スーパー競馬 ……173
スーパーファミリーテニス ……160
スーパーフォーメーションサッカーII ……22
スーパープロ野球スタジアム ……175
スーパーマリオコレクション(仮) ……37
聖剣伝説2 ……18
ソード・ワールドSFC ……162
大工の源さん ……176
第三次スーパーロボット大戦 ……170
超ゴジラ ……176
超戦士IN闘強導夢 ……171
デスブレイド ……173
伝説のオウガバトル ……60
トルネコの大冒険 ……177
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II ……164
ドラゴンズマジック ……168
ドラゴンボールZ 超武闘伝 ……44
バトルドッジボールII ……169
ヒューマンベースボール ……158
美少女雀士 スーチーパイ ……176
ブレスオブファイア ……50
マイティファナルファイト ……166
マジンガーZ ……177
MADARA2 ……146
夢幻の如く ……175
ラプラスの魔 ……177

本誌中の略号・記号の見方

RPG	ロールプレイング
A・RPG	アクション・ロールプレイング
S・RPG	シミュレーション・ロールプレイング
ACT	アクション
SLG	シミュレーション
STG	シューティング
AVG	アドベンチャー
RCG	レース
SPG	スポーツ
PZG	パズル
ETC	その他
B	バッテリーバックアップ
P	パスワード
M	マウス対応

ソフト50本プレゼント第2弾
どデカクロスワード 8

どデカ クロスワードパズル 第6弾

SFCソフト

今回は読者が作ったどデカクロスに挑戦!

愛知県　カシュークンの作品

電撃スーパーファミコン6・7号で、〝みんなの作ったどデカクロスワードパズル〟を募集したところ、たくさんの作品応募がありました。けっこうレベルの高い作品もあり、わが電撃どデカクロス・エキスパートチーム（エキスくん&パートさん）は大感激してます。そこでいろいろ検討した結果、今回は、愛知県のカシュークンの作品を採用することにしました。みんなガンガン挑戦してみてね。「初めは気楽にやってたんですが、終わり近くになってくると当てはめる言葉が限られてくるので、もう死ぬくらい大変でした。エキスパートチームの辛さ、努力が少し分かりました」というカシュークンには、おもちゃ券を10,000円分プレゼントするぞ。

イラスト／パティ小暮

応募方法

官製はがきに、10〜11ページのどデカクロスワードパズルの解答と、あなたの住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号を明記の上、下記のあて先まで送ってください。なお、ハガキには左下の応募券を切り取って忘れずに貼ってください（応募券のないハガキは無効となるので注意）。しめ切りは、6月10日（当日消印有効）。当選者の発表は、電撃スーパーファミコン11号（6月25日発売）です。

あて先
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部
「どデカクロスワードパズル⑨」係

9号どデカクロス
応募券

50本プレゼント

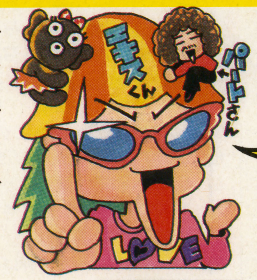
電撃名物どデカクロスワードパズルに、またまた読者の作ったどデカクロスが登場だ！　みんなが作って送ってきてくれた中から、わが編集部のほこる電撃どデカクロス・エキスパートチームが厳選した作品が今回の問題だ。みんな、心して挑戦するように！

今号のプレゼント

今回のプレゼントは、６号で好評だった「何が当たるかは送られてくるまで分からないけれど、とにかくＳＦＣソフトが50名に当たるプレゼント」だ！　編集部が秘蔵していたＳＦＣソフト（決してあまってたわけじゃないぞ）を１名に１本ずつ、計50本大放出しようというわけだ。何が当たるか分からないって、ちょっとどきどきする福袋みたいでいいでしょ？　希望ソフト名は書かずに、賞品が届く日を楽しみにしながら、ドシドシ応募してね。

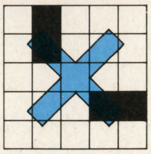
あなたの作った『どデカクロス』を募集します

電撃どデカクロス・エキスパートチームでは、あなたの作った〝どデカクロス〟をまだまだ募集しているぞ！　下記の基本事項を守り、キミもさっそく作って送ってね。今回はこっそり㊙テクニックも教えちゃうんで、「できたよどデクロ！」係までヨロシク。どデカクロスの感想等も書いてくれるとうれしいな。



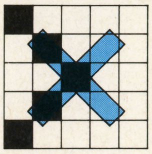
❶ **黒マスをタテやヨコに２つ以上並べない**

黒マスをタテやヨコにつなげて並べないように作ってください。斜めにつながるのはＯＫです。



❷ **黒マスで区切られたエリアを作らない**

黒マスで完全に囲まれて、閉鎖されたエリア（専門用語でシマという）を作ってはいけません。



❸ **タテ25マス×ヨコ20マスで作る**

❹ **ゲーム関連の単語を60％以上入れる**

❺ **最後に導き出される答えは作らなくてもいい**

このどデカクロスでは最終的に、アルファベットのマスの中に文字を順番に並べるとある質問文になるのですが、それは作らなくてもＯＫです。

採用されるための　エキスパートチームがこっそり教える　㊙テクニック

１ カギの文字数は16文字×101行に

10ページを見てもらうと分かりやすいんだけど、タテやヨコのカギの文字数は、頭の数字と空きを除けば16文字×101行が基本なんだ。これ以上文字数があると圧縮するのが大変なので（増やす分にはわりと簡単だけどね）、文字数は少なめにしてくれるとありがたいぞ。

２ ゲームタイトルの数字は読まない

例えば『ＭＡＤＡＲＡ２』や『ファイナルファンタジーⅤ』の様に、ゲームタイトルに数字が入っているものをカギの答えにする場合、『２』や『Ⅴ』を「二」や「ファイブ」と読ませるのはちょっと苦しい。答えの単語に数字を入れるのはやめよう。

３ 音引き「ー」で始めない

ス				
ー				
パ				
ー	ド	パ	ズ	ル
フ				

左の例のような、「ードパズル」という言葉は〝「どデカクロスワ――」〟といったカギから導き出すことはできるんだけど、やっぱり単語の頭が「ー(音引き)」というのは美しくないのだ。同様に「ン」で始まるのもカッコ悪いぞ（今回の問題にも１か所あるけどね）。これが多いのでボツになった物もあるから気をつけよう。

ヨコのかぎ

1 カプコンのオリジナルＲＰＧ
9 主人公はコーディーとハガー
16 タテ70で昼夜を入れ替える呪文
17 元おニャン子。――晃子
19 髪を整える道具
20 『ＤＱⅣ』特殊攻撃、――波動
21 『ＤＱ』シリーズの火炎呪文
22 ミニラの親
23 陣取りゲーム『――KNIGHT』
26 小手を装備する体の部分
27 扉を開けるのに必要な物
29 玉割りＡＣＴ『スーパー――』
30 50階建ての塔が舞台のＡＣＴ
32 『ＦＦⅤ』侍専用の剣。強さ42
35 『ウルティマⅣ』コレを８つ集める
36 普通ファイアと言えば――系の魔法
37 『ガンダム』エルメスのパイロット
39 『ＦＦⅤ』オールドは――する魔法
40 『ＦＦⅤ』バハムートの――フレア
41 タイトーのＲＣＧ『――ＨＱ』
46 『――のマジカルアドベンチャー』
48 『ＤＱⅠ』城に帰る道具、――の翼
49 宿屋にはこの印がある
50 『ＦＦⅤ』、アクアブレスを使う敵
52 タカラ『アミュージングドリーム』のキャラデザインは高河――
53 『ドラクエⅠ～Ⅲ』は――三部作
54 『ＦＦⅣ』地下城内にある開発――
55 『シムアント』は何を育てるゲーム？
56 人形を英語で言うと？
57 東芝ＥＭＩの『メカ生体――』
59 ヨコ132で灰色の髪と瞳を持つ男
60 『アクトレイザー』の作曲者は、――佑三
61 『ガンフォース』の発売メーカー
63 キャンディーズはラン、――、ミキ
64 原作はＤ・ボウイ出演映画のＦＣ化
65 『ＦＦⅣ』ファブールのモンク僧長
66 『ＤＱⅣ』世界地図が手に入る町
67 疑似３Ｄを採用したコナミのＳＴＧ
68 アフリカを流れる川
71 『ＤＱ』馬車にはコレがかかってる
72 ＥＡビクター『――ストライク』
73 エニックスＦＣ第１弾『――ドア』
75 深刻な環境問題、産業――
76 ジャレコのＡＣＴ『――・ビート』
79 『シムシティー』、収入源は――金
81 イガに包まれた食物
83 『メジャータイトル』は何のゲーム？
84 集団自殺を阻止するゲーム
86 『MOTHER』幽霊屋敷の持ち主
88 ナムコのＳＴＧ『スカイ――』
90 釣の道具。疑似餌
92 『ＤＱⅠ』は――ムの城から出発
93 ハズレのこと
94 ナムコのＡＣＴ『――の大冒険』
95 『ＦＦ』の魔道士は白、――、赤
96 旧千円札は――博文
98 コナミのＡＣＴ『――ニーズ』
99 飼い主のいない犬
101 マグロの入ったのり巻
102 コナミの『――ディウスだ！』
103 クラーケンはコレの化け物
104 ＧＢからＦＣへ。『星の――』
105 ――が悪いと背骨が曲るよ
107 『摩陀羅』で夏凰翔(カオス)の姉
109 頭は人間、体はライオンの像
112 ＳＦＣ＝――ファミ
114 『ＦＦⅤ』空中にあるロンカの――
115 父と母、両親
116 ケムコのＲＣＧ『――レーサー』
117 ＲＰＧで東は画面の――の方
119 サンソフト『アルバート――』
122 『ＦＦⅤ』――の塔は海に沈んだ
124 『ＤＱⅢ』希少アイテム、――の靴
125 線を英語で言うとラ――
126 好敵手と書いてこう読む
128 魔法は買うより――る方がイイ？
130 ヨコ132、ブラウはこの動物
131 ステッカーとも言う
132 スクウェアのＲＰＧ『――サ・ガ』
135 夏発売予定の『――の指輪物語』
137 360°視界のＲＰＧ。フランス生まれ
138 メインキャラに対して、脇役を――キャラと言う
139 『グラディウスⅢ』の発売メーカー
142 『ＦＦ』シリーズのお金の単位
143 ヨコ132、ホークの片腕のゲッコ族
144 『ＦＦⅤ』ぜに投げを覚えるジョブ
145 ロリータコンプレックス、略して？
147 『メタマ２』で戦車を修理する人
150 高い建物のこと
151 『バック・トゥ・ザ・フューチャー』タイムマシン作製者の愛称は？
152 エニックスの『――ブレイダー』
154 ヨコ132、北と南がある町
157 バンダイのＡＣＴ『ゲゲゲの――』
158 退化の反対語
160 カラータイマーのついた正義の味方
161 ハル研の３ＤＲＰＧと言えば？
162 『ＦＦⅤ』の召喚獣。風のささやき

どデカ クロスワードパズル

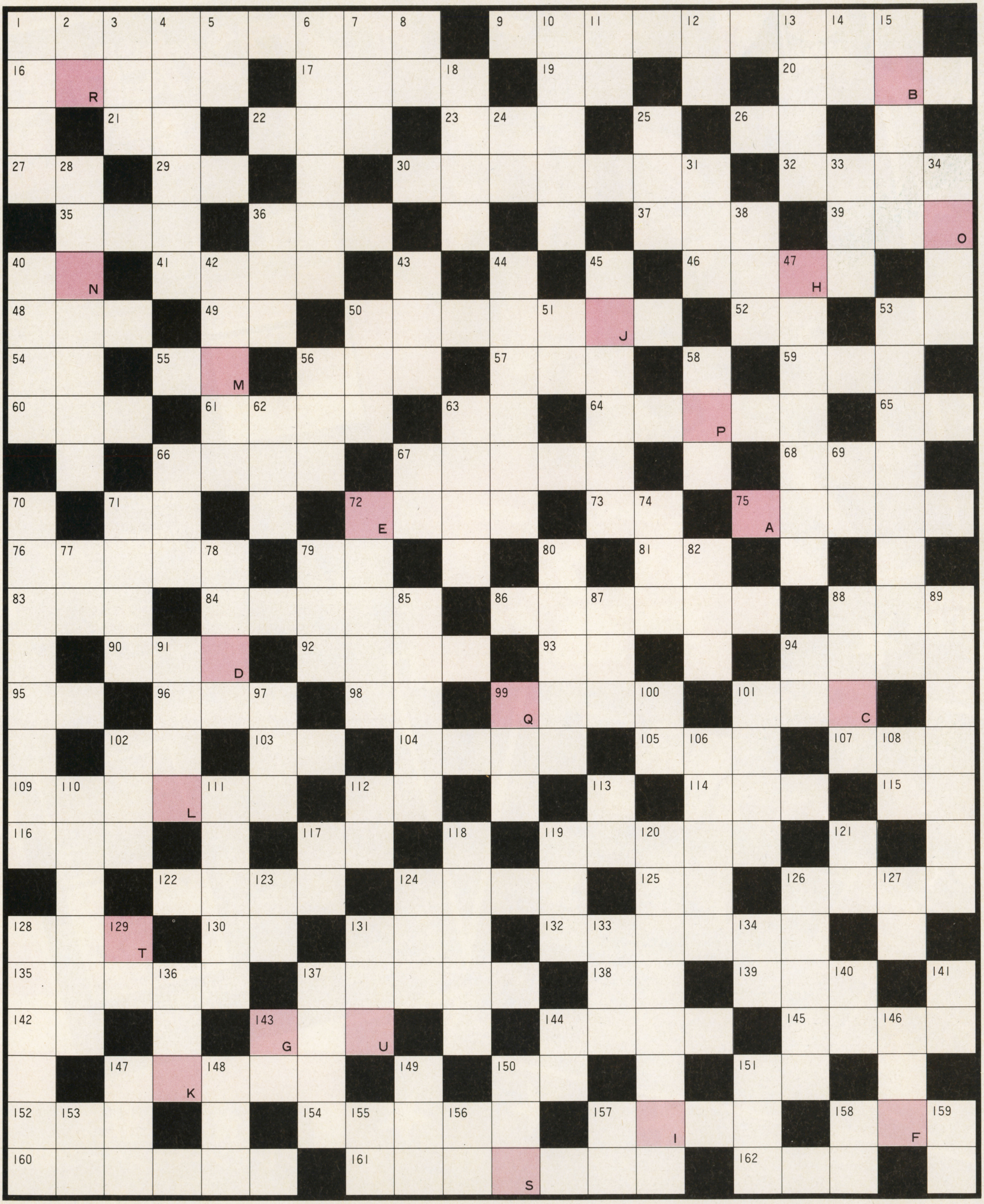
SFCソフトが50本当たる!

パズルの解き方

まずタテ・ヨコのカギをたよりに、がんばって右のマス目を埋めてください。そしてA～Uのマスの中の文字を順番に並べると、ある質問の文ができあがります。その質問文から導き出される答えが、今回のパズルの解答となりますので、それをハガキに書いて送ってください。なお詳しい応募方法については8ページを見てください。

タテのカギ

1 『ストⅡ』ブラジル出身
2 『ＦＦⅤ』タイクーン国の王女
3 イカを干した物
4 『ストⅡ』春麗の技。立ち強パンチ
5 タテ89のウーロンはどんな動物？
6 『ロケッティア』の発売メーカー
7 「サザエさん」でノリスケさんの息子
8 『スーパー上海ドラゴンズ――』
10 バンダイのＲＰＧ。魔界の十二使徒
11 『ＦＦ』ブレイクは――にする魔法
12 『ＦＦⅣ』キング・ジオットの娘
13 案、考え、着想などを英語で言うと？
14 さそり座の次の星座
15 『桃鉄』でサイコロ３つになるカード
18 『女神転生』の主人公。――朱実
24 ＡＣＴは――さえつかめば大丈夫？
25 タテ70の移動呪文
28 『ＦＦⅤ』何度も出る固定キャラ
31 ドラえもんの妹
33 ウラワザの４コマ作者は――大野
34 『WIZⅠ』レベル６の死の呪文
36 『ＦＦⅣ』の竜騎士
38 『真・女神転生』レベル27の妖獣
40 『キャプテン翼Ⅳ』日向在籍チーム。――シティー
42 タテ６の『――ＶＳプレデター』
43 『ＦＦⅤ』ガラフの孫
44 セタのＲＣＧ『――ヒート』
45 ナムコのパソコン移植モノ『――Ⅲ』
47 スクウェアのＳＴＧ風のＲＰＧ？
50 球場。東京――、福岡――
51 『餓狼伝説２』の不知火――
53 光栄のファンタジー要素を取り入れたＳＬＧ『スーパー――』
56 『ＦＦⅤ』の防具、レインボー――
58 新谷かおる原作のＳＴＧ『――88』
62 『MOTHER』と言えば――重里
63 アイレムの潜水艦ＳＴＧ
66 『迷宮組曲』の主人公
67 ケンカして殴られるとできる青――
69 ――ばよいよい、帰りはこわい
70 エニックスの超人気ＲＰＧシリーズ
71 『ＤＱⅢ』素早さが上がる――腕輪
72 ナムコの穴掘りゲーム
74 コナミのＡＣＴ『――城ドラキュラ』
77 ――は千年、亀は万年
78 ロボットヒーロー、――マジンガー
79 すっ裸のこと
80 ハドソンのＳＬＧ『――ト』
82 『真・女神転生』ゆりこの正体
85 メガドラの人気ＡＣＴ『ランド――』
87 図を書いて説明すること。――説明
88 足利義満の建てた――寺
89 鳥山明原作と言えば？
91 コレをかけてシワを伸ばそう
94 ドラマで悪役は警察を――と呼ぶ
97 大麦から作る洋酒。――キー
99 『ストⅡ』ダルシムは手足が――
100 パックインビデオの『川の――釣り』
101 間違いを直すこと
102 ＢＰＳのＰＺＧ『――ドリーム』
104 聖なる戦士
108 電源を切ること。スイッチ――
110 イマジニアのＳＰＧ『プロ――』
111 『初代熱血硬派――』
112 タテ70の音楽担当――やまこういち
113 いわゆるワイロのこと。――の下
117 『ＦＦⅠ』攻撃を失敗すると…
118 メサイヤのＡＣＴ『重装機兵――』
119 ツクダオリジナル『――ワールド』
120 『スターフォックス』で弾が２発になるアイテム
121 ヨコ９でコーディーの友人
123 『赤(LASA)』でムーの兄。カ――
124 敷き布団の上に敷くもの
126 『ＦＦⅤ』神竜を倒すと手に入る剣
127 『ＦＦⅤ』ガラフの城
128 チュンソフトのサウンドノベル
129 ハドソンのＲＰＧ『――ファリア』
131 ヨコ144のアビリティ。――取り
133 『ＦＦⅤ』強力な剣。――ネ
134 「宅急便です。ハ――ください」
136 『スーパーマリオランド２　六つの――』
137 タテ70を略すと？
140 センチの10分の１
141 『半熟英雄』の敵は――熟軍
143 コナミのＡＣＴ『――風魔伝』
144 桃太郎のお供。イヌ、――、キジ
146 とうもろこしを英語で言うと？
147 『シムシティー』災害、――ダウン
148 あんまん、――ん、カレーまん
149 マリオはコレを取ると無敵になる
150 中井貴一主演映画「――の竪琴」
151 『ＦＦⅢ』白魔道師の上位ジョブ
153 『ＦＦⅢ』旅立ちの村
155 『ＤＱ』防御呪文。――ラ
156 『ＦＦⅤ』シドの孫
157 ＲＰＧで画面の上の方角
158 ヨコ132、バルハル族出身
159 ナムコのＡＣＴ『――の冒険』



SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
ACCLAIM SUPER SPORTS SERIES
Nintendo GAME BOY
JAPAN NBA
史上最強を決めるのは、ワンオンワンだけだ!
スーパースポーツシリーズ
NBA ALL-STAR CHALLENGE
商品を買うとNBA JAPANマークテレカが当たるキャンペーン実施中!
おまたせーっ! 全国500万のNBAファンに送る本命中の大本命。NBA全27チームのトップスタープレーヤー登場の大興奮対戦! こんなのありいっ?!の超迫力グラフィックスとキメキメの効果音。
スーパーファミコンソフト
NBAオールスターチャレンジ 8800円(税別)新発売
ゲームボーイソフト
NBAオールスターチャレンジ2 3980円(税込)新発売
対戦型 1人でも遊べます
スーパーパワー発進!!
ACCLAIM AMERICAN MOVIE SERIES
アメリカンムービー・シリーズ
エイリアン3
ヒューリ161にクラッシュ・ランディングしたリプリー。そこはあの凶悪なエイリアンの巨大な巣窟だった…。最強の武器を、電子ロックキーを、そしてエイリアン殲滅に絶対に欠かせない数々のアイテムを探し出せ!
エイリアン3
スーパーファミコン版 予価8800円(税別)6月発売
ゲームボーイ版 予価3980円(税込)6月発売
対戦型 1人でも遊べます
スーパースポーツシリーズ
WWF
心拍数200%アップのWWF最強スーパースターズ・プロレスゲーム! WWFのトップレスラー! 超重量級のボリューム! 超目玉プロレスゲームがこれだ。
ゲームボーイソフト
WWF*スーパースターズ*2 3980円(税込)新発売
スーパーファミコンソフト
(仮)WWF*ロイヤルランブル*(16メガ) 予価9800円(税別)7月発売
豪華賞品が当たるプレゼントキャンペーン開始!
平成5年5月以降に発売するアクレイムジャパンの商品には必ず点数チケットが入っています。集めた点数によってすてきな賞品が当たります。詳しくは次回の広告で発表します。お楽しみにネ!
Acclaim JAPAN LTD.
ALL NBA and Team insignias depicted are the properties of the respective NBA Teams and NBA Properties, Inc. and may not be reproduced without written consent of NBA properties, Inc. ALIEN3 TM&© 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. ©1993 LJN, LTD. ALL RIGHTS RESERVED. *Trademark of TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. Licensed exclusively to TitanSports, Inc.©1992 1993 TitanSports, Inc.
(株)アクレイムジャパン 〒144 東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ビル
価格はすべてメーカー希望小売価格です。スーパーファミコン゛ゲームボーイは任天堂の商標です。

Dengeki Comics EX

MADARA最新刊
5月26日
発売決定!!

何者もその赤から逃れることはできない……

B5変型判☆定価980円（税込）

魍魎戦記摩陀羅全集続々刊行!!

MADARA 改訂版 壱

ここが違う!!
☆田島昭宇描き下ろし
カバーイラスト
☆巻末「設定資料」全面改訂
•完全版年表／改訂版MAP／新データ公開
☆豪華口絵12ページ・カラー名場面掲載

第1巻「胎蔵編」第2巻「両界編」 B5変型判 予価各980円

隠されていたあの真実!　遂に封印が解かれ、すべてが明らかに……!?

発売／主婦の友社　発行／メディアワークス

ご注文はお近くの書店へ

お問い合せ●03・3294・1137（主婦の友社営業部）
内容についてのご質問は03・5276・2433（メディアワークス編集部）

“夏”先取りのゲーム情報

ゲームソフトの発売日って、ユーザーにとって一番の情報。けれど大物タイトルが入ってくると、とかく変動しがちなご時世なのだ。とくに目玉ソフトが並ぶ夏と年末は、良いタイミングでソフトを発売したいという各社の思惑で、発売時期も変動しがち。そしてこの夏は…？　夏商戦を先取りしよう。

夏のSFCソフト発売状況を先取り ビッグタイトル続々出現でどうなる!?

『ストIIターボ』は7月10日 夏のスケジュールが見えた

今年の夏はビッグタイトルが多くて、どれで遊ぼうか悩んでしまいそうなウレイシ季節。そのビッグタイトルの発売日が、4月も終わる頃から、次々と決定してきた。7～8月のゲームソフトが、いよいよ大きく動きはじめたのだ。今回はビッグタイトルたちの周辺情報を整理して、夏のゲームソフト商戦を先取りしてしまうぞ。

今年のビッグタイトルのNo.1は、なんといっても『ストIIターボ』。発売日も7月10日に決定！　この日付け、流通方面では3月末ごろからザワザワとささやかれていたのだけど、カプコンからの正式発表でやっと落ち着いた感じだ。カプコンからのニュースはもう1つ。昨年の『ストII』発売後にも開催された国技館大会(*1)が、今年もあるぞ。「ストIIターボ・チャンピオンシップ'93 IN国技館」が大会タイトル。昨年と同じように、パスポートを手にした1万人だけが、この闘いに参加できるのだ。

夏のビッグタイトルはまだいっぱい。ここで夏のゲームスケジュールを整理しよう。

- 6/21・スーパースコープセット（★）
- 6/21・スペースバズーカ（★）
- 7/10・ストリートファイターIIターボ
- 7/14・スーパーマリオコレクション（仮）
- 7/14・ヨッシーのロードハンティング（★）
- 7/上・映画「SUPER MARIO BROS.」封切(*2)
- 7/16・MADARA 2
- 7/21・マリオとワリオ（▲）
- 7/予定・聖剣伝説2
- 8/19・国技館ストIIターボ大会
- 8/25、26・ファミコンスペースワールド'93
- 8/下・MOTHER 2

（★はスコープ用、▲はマウス用カセット）

⬆ビッグタイトルは売り切れコワシ。行列覚悟か要予約はもう常識だね。写真は『FFV』の行列。

この中で『マリオとワリオ』はまだ公開された情報も少ないソフト。しかし流通関係者の間では注目度〝◎〟だ。続報を見逃さないように。また糸井重里の『MOTHER 2』も夏の期待作の1本だけど、こちらはまだ発売日が読み切れない。現在は8月下旬に発売予定で、このままならファミコンスペースワールド'93(*3)のすぐ後、8月27日あたりに発売か。でも、「ここらへんにはFXチップの第2弾が…」なんて声もある。となると『MOTHER 2』はもう少し先になりそうな状況なのだ。

用語解説

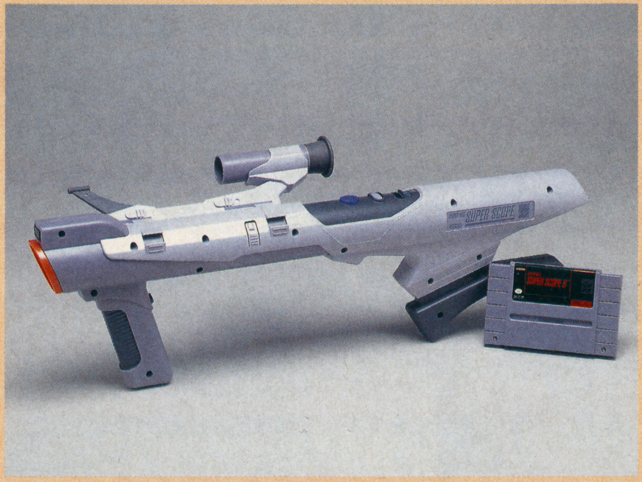
(*1)昨年の大会では、全国のおもちゃ屋さんなどで地区予選があり、その優勝者などパスポートを手にした人たちだけが、国技館決戦に出場できたのだ。ゲーム大会ばかりでなくイベントも盛りだくさんだった。(*2)ボブ・ホスキンスなどが出演する実写版のマリオムービー。本場ハリウッドで制作された本格派。製作費は、50億円以上！（詳しくは41ページを）。またファミコンが発売されたのは、1983年の7月15日。ちょうど10周年の今年にぴったりの映画公開＆「スーパーマリオコレクション（仮）」なのだ。

©CAPCOM 1993（『ストIIターボ』の画面は開発中のものです）

最新ニュース満載! ゲームファン必見の情報ページ

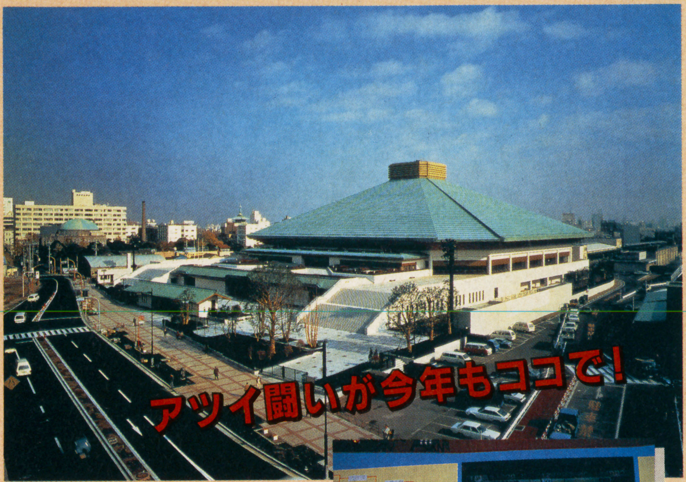
●スーパースコープ日本上陸

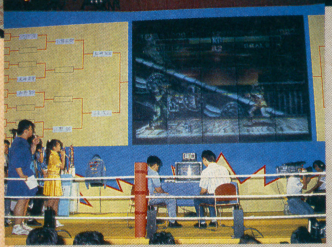
ついに国内発売が決定した「スーパースコープ」。先行発売されているアメリカでもなかなかの人気みたい。6月21日発売の『スーパースコープセット』(任天堂)には、スコープ用カセット『スーパースコープ6』が同梱される。これとは別に『スペースバズーカ』も同時発売。さらに7月にはもう1本、ヨッシーが登場するソフトが登場。これで合計3本のソフトが遊べるわけなのだ。テレビに向かって照準を合わせて遊ぶこのグッズ、夏休みに友達とワイワイ遊ぶにはぴったりだね。それにしても任天堂、この夏のラインナップが大充実です。



⬆写真はアメリカで発売されたものです。

●国技館大会は8月19日





今度は『ターボ』で、格闘ACTが国技になる。8月19日、新たな格闘チャンピオンが決定するのだ。国技館にたどり着くための地区予選によるパスポート入手方法は、その日時が決定してから報告することにしよう。まずは、SFCの『ストIIターボ』で腕をみがいておくのだぞ。試合展開がさらにスピーディになる『ターボ』では、激戦必至なのだから。

ソフトもハードも話題多し 予約だけは忘れずに!

SFCの「スーパースコープ」もいよいよ日本発売。ニューモデルが発表されたMDでも、さらにワンダーメガのニューモデル登場の声が。ちょっと話がそれるけど、この「ワンダーメガ2」について触れておこう。まだ噂(うわさ)段階の情報だけど、発売は夏から秋、メガドライブ2と同様にサイズがひと回り小さくなる。驚きなのは、コントローラがワイヤレスで標準装備される(らしい)ってこと。ハード側でテレビのON/OFFができるようになるのが新機能で、MIDI端子やカラオケ機能などは省略、値段は5～6万円ぐらいとのこと。

ほらね、ソフトばかりでなく、周辺機器や新ハードまで話題は豊富なのだ。けれど話題ばかりじゃしょうがない。せっかくのビッグタイトルも、手に入れなければその後の話題についていけなくなるってもんだ。

「『ストIIターボ』ほどの大物になると、発売当初には100万本近い数の石を確保すると思います。けれど7月にはミリオンセラーとなりそうなソフトが集中しているので、生産されたソフトが早い時期に市場に出回るかどうかは疑問ですね」(流通関係者)

ビッグタイトルがお互いにけん制し合って、出荷本数が少なめになるのでは…、という読みだ。こうなると、ソフトを欲しくても出荷待ちなんて日々が続くのかも。早い時期に絶対欲しいと狙うソフトは、しっかり予約(*4)しといたほうが良さそうだ。

用語解説

(*3)今年のファミコンスペースワールド'93は、8月25・26日の2日間。一般ユーザーも20,000名に招待券が配られる予定だ。このチケットの詳しい入手方法は追って報告するから、お見逃しなく。当日は、テレビ東京系列で放送中の番組「マリオクラブ」の収録もあるんだって。(*4)予約は正式な発売日が決まり、さらに入荷本数が決まってから受け付けを始めるお店が多い。でもその前に始めちゃうところもあるから、お店の人に確認しとこう。任天堂ソフトは、任天堂エンターテインメントショップだと入荷本数も安定してるぞ。

ゲーム界のいろんなNEWSをまとめて公開。周辺情報も完全フォロー

ヴァージンゲーム始動! SFCで今期3本のラインナップ

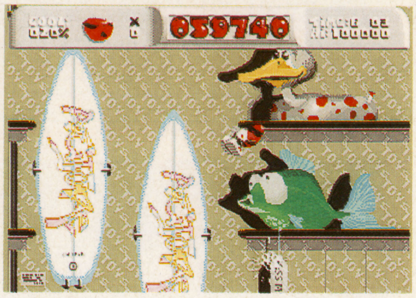
ヴァージンゲームの日本進出は、すでに報告した通り。日本で新規参入とはいえ、アメリカやヨーロッパでは有名なソフトハウスだ。そしてついに日本での発売タイトルも、4月に正式発表された。任天堂が版権を手に入れたという注目作『セブンス・ゲスト』(アメリカで発表されたIBM用のCD-ROMソフト)を制作したソフトハウスだけに、国内の発売ソフトにも期待がかかる。また広報によれば、「まずは海外版の移植から手掛け、将来的にはオリジナルゲームを開発していきたい」とのこと。意欲的な姿勢がウレシイのだ。

⬆代表は「100%ピュア・エンターテイメントをめざします」とコメント。

ソフトも続々リリース

ヴァージンゲームは、本年度内にSFCで3タイトルを発売する予定。第1弾ソフトは7月発売予定の『スーパースラムダンク』。最近、国内でも人気の高いバスケットボールゲームだ。第2弾は11月発売予定の『クールスポット』(MDでは7月発売)。さらに第3弾が、来年1~2月に予定されているぞ。

⬆『マジック・ジョンソンのスーパースラムダンク』。最近人気のジャンルだけに、ヒットの予感も。



⬆『クールスポット』(MD版)。MDで7月、SFCで11月に発売されるハイスピードACT。

プロと対局! 麻雀ファン感涙の大会

⬆打倒プロの気負いでちょっと緊張気味のゲーム雑誌編集者たち。なごやかながらも殺気立ってるのだ。

⬇金子正輝。勝負強い。

⬆もう神様的存在の小島武夫。かんろく十分。

⬆亜空間殺法で卓を制する安藤満。

アテナのSFCソフト『プロ麻雀・極』の発売(6月)を記念して、本物の麻雀牌をつまんで編集部対抗戦が開催された。しかしただの大会ではない。ゲームにも登場する超有名なプロ雀士が参加! 小島武夫、安藤満、飯田正人、伊藤優孝、高橋純子、金子正輝(敬称略)の6人が、一緒に卓を囲んでくれた。本誌からも2名が参加して善戦。このプロが登場するソフトも楽しみ。

業界 表&裏情報

●6月5・6日の東京おもちゃショーにエニックスから『ドラクエI・II』が出展されるって噂があるぞ。エニックスに確認してみたところ「今、検討中なんです」とのこと。おもちゃショーに行こうと思ってる人は要チェック。●知ってた? マクラーレンのドライバー、アイルトン・セナが優勝すると、彼のマシンのコクピット横に、ハリネズミがひきつぶされたステッカーが増えてくってこと。はりねずみといえば、セガのソニック。セガは今年、ウイリアムズ・チームをスポンサード。つまりウイリアムズ&プロストに勝った勲章なのだ。まさか任天堂のサシガネじゃないよね。●東京・秋葉原のヤマギワで、喰始がシナリオを書いたMDソフト『スイッチ』(セガ)のキャンペーンイベントが、4月25日に行われた(右写真)。WAHAHA本舗の佐藤正宏・梅垣義明やオホホ商会のメンバーが登場して、秋葉原の町をパレード。さらにはヤマギワ店内で、お客さんも交えてのギャグ当て大喜利の大盛り上り。この日秋葉原は、ゲームと同様にギャグ一色と化してしまったのだ。ホント。

©1992 Park Place Production Team. All rights reserved. Licensed to Virgin Games,Inc. ©1987、1993 RIVERHILL SOFT INC.

夏発売のレーザーアクティブを先取り!

7月に発売が予定されている新ハード「レーザーアクティブ」のソフト情報をチェックして、もうすぐ遊べる高性能ハードを先取りしちゃおう。リバーヒルソフトが制作した『マンハッタン・レクイエム』の画面写真も公開。

●第1弾発売ソフト（本体同時発売）

I Will（Ⓜ、パイオニア）／ピラミッドの謎（Ⓜ、パイオニア）／ピラミッドパトロール（Ⓜ、タイトー）／クイズ・エコノザウルス（Ⓛ、ハドソン）／悪魔の審判（Ⓛ、プラネット）／エンジェルメイト（Ⓛ、プラネット）

●第2弾発売ソフト

ハイローラーバトル（Ⓜ、パイオニア）／マンハッタンレクイエム（Ⓛ、リバーヒルソフト）

⬅LD-ROMなら、こんなにキレイなグラフィックでゲームできるのだ。

➡ジャンルはアイコン操作のアドベンチャー。メッセージも日本語・英語の切り替え可。

※Ⓜ＝MEGA LD用、Ⓛ＝LD-ROM²用です。

池袋の街にエイリアン出現

4月29日、アクレイムジャパン主催のTVゲーム大会が東京・池袋で開催された。『NBAオールスターチャレンジ』や『エイリアン3』などの先行プレイや、『WWFロイヤルランブル』の勝ち抜きゲームバトルも盛り上がった。さらに全長2メートルの等身大エイリアン人形も出現したのだ。

バンプレストは今年も元気

バンプレストが4月に発表会を開催。PCエンジンへの新規参入ということで『セーラームーン』や『幽々白書』などのPCタイトルをメインに、SFCでも『第3次スーパーロボット対戦』や『バトルドッジボールII』の話題作を数多く発表したぞ。

⬅たくさんの報道陣が集った発表会。紹介されたタイトルもドキドキするような期待作ばかり。

第2回電撃GP結果発表

●優勝は関矢クン

『エキゾーストヒート FIドライバーへの軌跡』（セタ）を使った第2戦は、0.2秒という僅差ながらも関矢くんがトップ！　上位3名にはFIのRCカーをプレゼントするぞ。ほかのみんなにも抽選で、セタオリジナルテレカを20名に。さて、電撃GPも残り1戦。全戦を通して最高ポイントとなったドライバーには、現役レーサー、C．フィッティパルディのサインを進呈するからね（同ポイントの場合は抽選）。次号をお楽しみに!!

第2戦結果発表

DRIVER	TIME	Pts.
1位・関矢 一宏(神奈川県)	0' 22" 78	10
2位・今井 健司(神奈川県)	0' 22" 98	6
3位・中山 嶺(埼玉県)	0' 23" 11	4
4位・廣瀬 学(兵庫県)	0' 25" 36	3
5位・廣瀬 有哉(兵庫県)	0' 25" 46	2
6位・服部 輝幸(愛知県)	0' 26" 12	1

ゲームソフト売場担当者がキャッチする業界ウラ話

SHOPPER'S EYE

藤本さんのお話は、お父さん、お母さんに読んでもらうといいぞ

「テレビゲームのせいで子供の成績が落ちた！」……よくこのような事をおっしゃる親御さんがいらっしゃいます。テレビゲームには確かに魔力があります。これはある意味でテレビゲームの魅力でありストレス解消の1つなのです（ストレスのたまるゲームも中にはありますが）。もし、その子供さんがテレビゲームをしなかったなら本当に成績が上がったのでしょうか？　ようするに親と子供の管理能力の問題なのです。テレビゲームの持つ本当の良さ、豊かな創造性の育成や自己能力の向上など良い点を考え否定的にならないようにするべきだと思います。

私は言いたい。「あなたは子供の頃、どのように勉強していましたか？　その勉強方法を子供に教えられますか？　子供とコミュニケーションしていますか？」

今号のSHOPPER

わんぱくこぞう **藤本雅仁**さん

●藤本さんは、新作＆中古を取り扱う「わんぱくこぞう」のえらい人。町の小さな遊園地のような感覚で気軽に立ち寄れるこのお店が、全国に250店以上もあるのだぞ。

気になる価格は¥9,800!!

聖剣伝説2

せいけん でんせつ

ガンガン情報公開が続いている『聖剣2』。今回はついに正式決定した全体マップ、それに3人の主人公たちがスタートする町や村のマップだって大紹介。怒濤（どとう）のマップ攻勢でお送りするぜ！

SFC	7月発売予定		
	RPG	16M	Ⓑ
	スクウェア		¥9,800

ついに完成！ これが『聖剣2』の全体マップ➡

ちょっぴり変更されたのだ

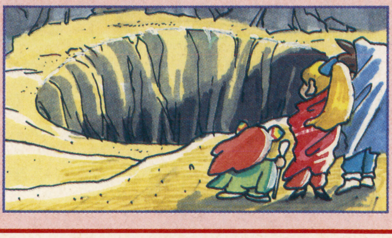
見比べてみればよくわかるけど、以前6号の付録で紹介した全体マップに、少々変更が加えられたのだ。大きさは変わっていないけど、前回よりも気になる場所が増えたみたい。早くココを舞台に冒険したくてウズウズする！

⬅町や村、そして城の数などは意外に多そうだ。手に入れる情報もそれだけ多い。

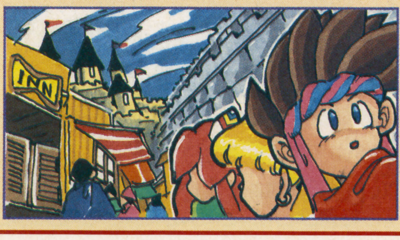
➡フラミーと並ぶ移動手段である大砲。どこにあって、どの場所へ行けるのか!?

砂漠にぽっかり開いた地底への入口？

砂漠の中に突然現れた大きな穴、全体マップから見るかぎりはそんな印象を受けるよね。もしかしたら『FFⅣ』のように地下世界へ続く道だったりして。となると全体マップはこれだけじゃないかも。まわりのほとんどを岩場で囲まれているので、この穴に入るには空からじゃないとムリ？ となればフラミーの出番だよね。



何重もの壁に囲まれた巨大な城だ



地上を移動するときを考えると、かなり大きそうな建物といえる。城下町と思われる場所も壁に囲まれているのは、何かから住人たちを守るためかな。この城の他にも城が何か所かあるのがわかるよね。この大陸はいくつかの国によって治められているってことなのかな。国同士の仲はいいのだろうか、それとも……。

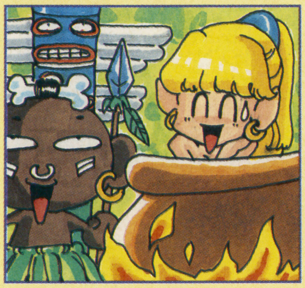
 ©スクウェア 1993 イラスト／パディ小暮

この夏の注目ソフトを厳選して紹介！

謎に包まれた各地を大胆検証してみる！

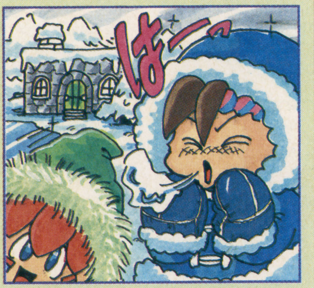
孤島には食人族が住む？

マップの中央に浮かぶ島。島といっても、大きさはけっこうあるよね。村はもちろん、ダンジョンのひとつぐらいはありそうだ。まわりはガケに囲まれているようなので、フラミーに乗らないと降りられないのかも。住んでいる人たちは、以前写真を紹介した南国の野蛮人タイプかな。



極寒の大地で生き残るには？

氷におおわれていて、いかにも寒そうな大陸。防寒服を装備していきたいね。なぜ、この大陸だけ雪におおわれているのかは謎だけど、もしかしたら以前は普通の大地だったのかも。大陸の中央にある山には、何かがありそうな雰囲気。北にある小さな（ホントに小さな）建物も気になる存在。



この部分はP20でドーンと拡大して紹介するぞ！

大陸一の高さを誇る山には何が待つ？

灰色の部分は山地と推理すると、ここの山脈はかなり険(けわ)しいといえるよね。主人公たちのスタート地点であるガイア低地と、はるか西側にある城付近を分断するように、立ちはだかっているのだ。もし、フラミーが仲間になる前にこの山脈を越える必要があるとしたら、これは大変な冒険になりそう。意表をついて山の内部が巨大なダンジョンになってたりして。

3人の勇者がいま思い出の土地から旅立つ！

ゲームのスタート直後のおもな冒険の舞台であるガイア低地、そしてランディ、プリム、ポポイそれぞれの故郷をマップを中心に大紹介。どの場所もイベントがたくさん起こりそうだ。各マップをチェックすると気づくのが武器屋がないこと。巨大なパンドーラ城の城下町にもないなんて少しアヤシイよね。となると思い出すのがスタート直後にランディが聖剣を偶然手に入れたこと。『聖剣２』では武器は買うのではなく、ダンジョンなどで見つけて手に入れるモノなのかもね。

ポトス村
生まれ故郷ではないけれど…

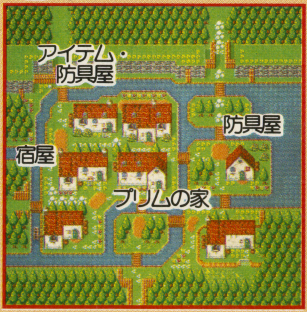
この地方では一般的な赤レンガの家が並ぶ村。そんなに大きいところじゃないけれど、いろんな店があるのがわかるよね。みなしごだったランディは、北東にある村長の家で育てられていたのだ。村ではなにやらモメごとが起こっているみたいだけど、ランディと聖剣に関係があることなのかな？　下の写真の孫娘がカワイイね。

⬆これは道具屋の看板。下には宿屋も見えるぞ。右の木はリンゴかな？

⬆村人が集まって会議中。２人の少女はいったい何者？

⬅村長の家の地下室。村長の孫の部屋になっているみたい。

パンドーラの城下町
お金持ちたちが住んでいるぞ



北にパンドーラ城への門がある城下町。住人の生活水準は高く、プリムの家はその中でも１番のお金持ち。プリムの恋人であるディラックは、パンドーラ軍の将校なのだ。

⬆屋根裏部屋まである大きな家が並ぶ。家の中も相当、広いんだろうなあ。

妖精の村
災難が続く深～い森

妖精たちがひっそり棲んでいる森。一段盛り上がった場所にある小屋は、ポポイが"じっちゃん"と呼ぶ長老の家だろう。この村が祭っている風の精霊の祭壇は長老の小屋の中に？　それとも村の近くにあるのだろうか。幸せに暮らしていた精霊たちだけど、ここを原因不明の洪水が襲うんだよね。

➡村のまわりは自然がいっぱい。それだけ危険もたくさんある？

⬆石の柱で作られた村への入口。ウッカリすると見のがしそうだ。

⬅城への入口には衛兵が。気軽に通してくれる雰囲気じゃないね。

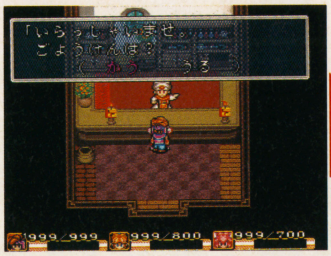
⬇プリムの家の中。左の部屋にいるメイドさんがとてもキレイ。

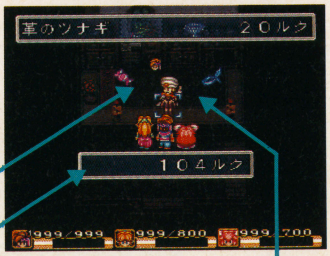
⬅丈夫そうなヨロイが並ぶ防具屋。踊っている店員が変なカンジ。

買物初体験！　アラブ人もネコも商売！

アイテムの購入システムもついに明らかになった。さっそく道具屋でアイテムを買ってみよう。ここでも登場するのはやはり、リングコマンド。たしかに選ぶときに便利だもんね。そして、注目したいのがどんな場所にも現れる謎の商人。ネコの姿をしたコイツ、ウワサでは本業はドロボウらしいが……。

➡アラブ風の店員。頭に巻いたターバンが似あっているね。





⬅道具屋でも簡単な防具なら売ってくれる。とりあえず購入。

なぜか店員が踊ってマス

なぜか、なぜ～か店員たちはランディたちが品物を選んでる間じゅう踊っているのだ。しかもそれがヘンテコな踊り。困ったもんだ。

店の中でもリングをグルグル

品物を選ぶときもリングコマンドを使う。今回は3つと少ないけど、品物の数が増えれば便利さもさらに増すはずだぞ。

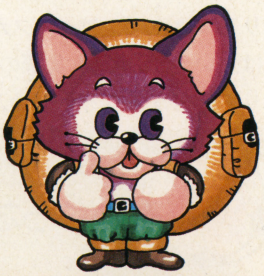
通貨単位はルクなのだ

前作のゲームボーイ版と同じ通貨単位。『FF』はギル、『Sa・Ga』はケロ、『ロマ サ・ガ』は金だった。日本円に換算するといくら？

コイツがネコ商人ニキータ

⬆お望みとあればダンジョンの中でも登場。度胸あるよな。

⬇アイテムの売買に加えて、なんとセーブもしてくれるぞ。



スクウェア直撃インタビュー第2弾

Q 今回のマップには武器屋がないですが、武器はどうやって手に入れるの？

A オープニング・ストーリーで、ランディが滝に落ちて川の中でさびた聖剣を手に入れるシーンがありますよね。このように、いろいろなイベントで手に入れることができるようになっています。

Q フラミー、大砲の他に移動手段はあるの？

A うーん、どうでしょうねー、あるかもしれませんねー。今のところはナイショです。

Q 主人公3人の関係はどうなってるの？

A プリムもポポイも、初めは自分の旅を楽にするために、ランディと行動をともにするのですが、しだいにランディがただ者ではないことに気づき、頼れる仲間として慕うようになっていきます。

⬅壁に体をつけて寝るランディ。寂しがり屋だもんな。

スーパーフォーメーションサッカー2 SUPER FORMATION SOCCER II

SEC	6月11日発売予定	
SPG	4M	Ⓑ
ヒューマン		¥8,500

いよいよ発売まであと1か月と迫った『SF（スーパーフォーメーション）サッカー2』。ここでは、前作から大きく変わった点をまとめてチェックするぞ。

PART 1 実戦的に変わったところをCHECK!

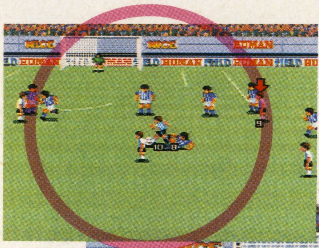
まずは実際のプレイに影響するところからチェック！

変更1 選手パラメータの大幅な変更

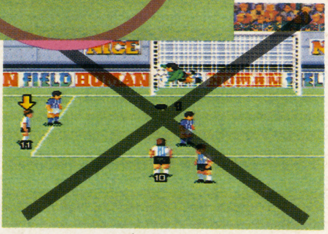
まず前作から一新されたのが、選手のパラメータだ。新しいパラメータの特徴は、細かく、そしてリアルになったこと。前作ではドリブル、パス、シュートすべてに優れたスーパースターが、各チームに2～3人いた。しかし今回はそんなことはなく、シュートはスゴイけどドリブルはからっきしダメとか、ドリブルは上手（うま）いけどパスが遅いとか、ヘディングだけは強いとか、そんな実際のチームのような、ひとりひとりの能力が異なる、個性派集団に変わったのだ。

前作のこんなスターも

⬆前作ではまさに万能選手だった10番のカニジャも…。



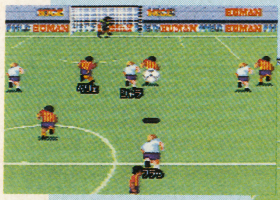
⬅相変わらずドリブル力は抜群だ。足の速さは全選手中トップ。



➡でもシュートは全然ダメになっちゃった。トホホ。

影響1 チームの特徴がかわったぞ!

そのパラメータ変更の影響で、今回登場するチームは、前作のチームとは全くの別の特徴を持つようになった。例えば日本。全体的に能力がアップし、一流国とくらべても、十分戦えるようになった。その他オランダの足が遅くなったり、イングランドのパスが下手（へた）になったりと、大きな変更が目立つぞ。



⬆今回はキック力自慢のチームになった英国。

⬇レベルの低いチームとトップの差がかなり縮まった。

くわしくは24ページから

影響2 単にセンターライン強化だけでは勝ち抜けない

前作なら万能選手をCF、中央のMF、CBに配置しておけばOKだった。でも今回は一長一短の選手ばかりなので、そんないいかげんではすまなくなった。

⬅万能選手を中央におくだけじゃ…。

➡サイドから攻めるのも有効だ。

対策1 頭を使ったポジションで

そのためにも、各選手の特徴を確実に把握（はあく）して、きちんとしたフォーメーションのもと、ドリブラー、パサー、ストライカーの位置を考えて配置しよう。

⬅パスの上手（うま）い選手を中央に置き、その両脇にドリブラーとストライカーを置くのも手だ。

➡タイミングをうまくはずせば、ドリブルだけうまい選手でもシュートは成功するけれど。

 ©HUMAN ©アフロ・フォト・エージェンシー

変更2 ボールの動き、キャラの動作、そのすべてがスピードアップ

画面ではわからないのが残念だけど、今回は前作にくらべて、圧倒的にスピードが速くなっているのだ。パスを含めたボールの速さ、ドリブルばかりではなく、攻撃、守備に参加するキャラクターの動きなど、全てがスピードアップ。そのためフィールドの狭いスペースに、敵味方が前作よりもたくさん入りまじることになる。今ハヤリのコンパクトサッカーってやつね。

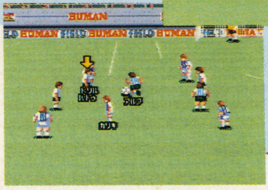
⬆こんな狭いところに、ごちゃごちゃとたくさん集まってしまう。

⬆でもその後ろはスカスカ。ロングパスだ。

影響1 攻めが分厚くなった

各選手の動きが速くなったぶん、守備の選手がどんどん前に上がり、攻撃に参加するようになってきた。ちょっとドリブルでゆっくり攻めていると、ゴール前に味方の守備選手が上がってくれるぞ。そのぶん厚みのある攻撃が可能になるわけだ。

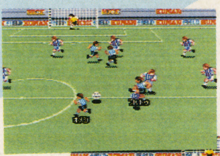
➡中盤の選手にドリブルをさせて、攻めあがると。



⬇ＤＦもほら、ゴール前に。

影響2 狭いスペースでのテクニックが必要とされるぞ

味方の守備選手が攻撃に参加したり、敵の攻撃選手が守備に参加したりで、(その逆もある)周りに敵味方が大勢いるため、のんびりプレイは厳禁になった。つまりゆっくりパスをしていると、すぐに敵に球を取られてしまうのだ。

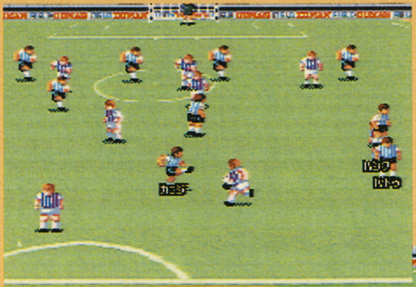


⬅中途半端なパスはダメ。

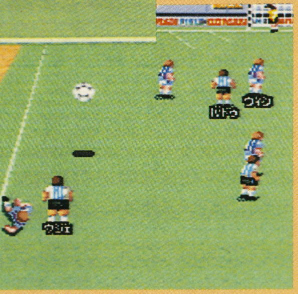
➡ドリブルも難しい。

対策1 ダイレクトパス、または変化球パスで敵を破れ!

そんな状況でパスを通すためには、Ⓨを使ったダイレクトパスか、✚とⓁⓇを使い思いっきり変化をつけたロングパスが有効だ。ダイレクトパスの細かいテクについては次のページで。



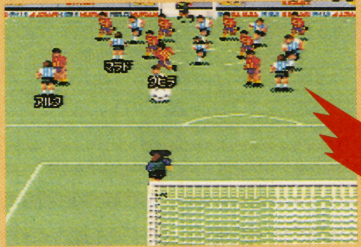
⬅パスを受けてからゆっくりその次のパスの相手を探しているようでは遅い。パスを受けると同時にⓎを押す。



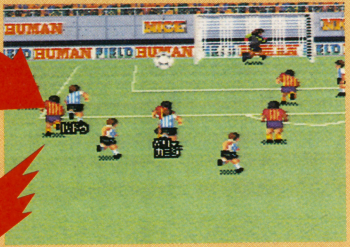
➡対ＣＯＭではあまり役に立たないが、２Ｐなら絶対オススメのパス。通れば即ゴール前、大きな得点のチャンスだ。

対策2 浮かしたパスの連続→強烈ヘディングの必勝パターンを身につけろ!

対ＣＯＭ戦で、最も有効なテクが、このⓎの浮き球での攻撃だ。前作でも可能だったものの今回強力なヘディングシュートが可能になったことで、その実用性が増した。敵に攻めこまれたときのカウンターや、ゴールキックから一気に攻め込む時に有効だぞ。



⬅まずはゴールキック。その時フォーメーションに気を使い、必ず味方の選手がいるところに蹴ること。そして球の影をみながらⓎでパス。



⬆そのまま何人かでつないでゴール前へ持っていく。その時斜めには蹴り上げないこと。写真の位置あたりまでまっすぐつなぐこと。

⬅そしてヘディングの強い選手につないだらⒶボタンでシュート。できれば少しボールに回転をかけておきたい。

PART2 出場16チームを完全紹介

それでは、次に、注目の全16チームを紹介しよう。前作から入れ変わって、新しく登場したのはデンマーク、スウェーデン、そしてスペインの3か国。特にデンマークは、現ヨーロッパチャンピオンだけあって、強力なチームだぞ。攻撃、守備ともなかなかのスグレもの。今回のヒューマンカップの台風の目になることは、間違いなさそうだ。

今回の全体の特徴は、各チームの間にそんなに強さの差がなくなったこと。アルゼンチン、ドイツ、ブラジルの3チームは別格だけど、他の13チームの差は紙一重だ。だから前作で、泣きながら日本でプレイしていたキミも、十分勝つチャンスあり、てことかな。

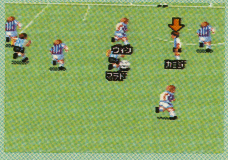
←この中から1チームを選んで勝負。さて、キミの選んだのは…。

ARGENTINA アルゼンチン

各選手ともドリブルがうまく中盤にパスが得意な選手がそろっている。さすがに最強。

注目選手

- ●10番　カニジャ　走る速さ、ドリブル力が抜群
- ●11番　バトゥタ　シュート力のある点取り屋
- ●8番　マラドナ　全てに優れた万能選手



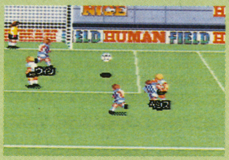
4−4−2

GERMANY ドイツ

DF、MF、FWと得意なテクがそれぞれ異なっているので使い方次第では非常に強い。

注目選手

- ●7番　ヘンスラー　ドリブル、パスともにスゴい
- ●8番　マッテルス　万能型の選手
- ●10番　プリンス　パス以外は得意な選手



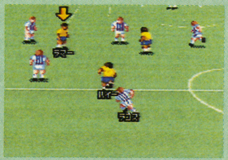
3−5−2

BRAZIL ブラジル

全員ドリブルが得意だが、パスが苦手。またキック力に若干欠ける。さすがに南米。

注目選手

- ●7番　ハイー　ドリブル、シュートが得意
- ●10番　ハレッカ　ハイーと同タイプの選手
- ●15番　ジッコー　パスとテクニックは抜群



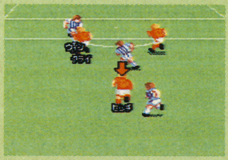
4−3−3

HOLLAND オランダ

クライスをスタメンで使えばもうトップ3の仲間入り。パス、シュート、ドリブルも一流。

注目選手

- ●9番　ブリット　全能力に優れた選手
- ●10番　バステン　シュート、スピードとも抜群
- ●16番　クライス　全選手中最高の選手



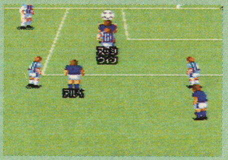
THIRD-B

ITALY イタリア

ドリブルが巧みなわりに、パスが下手。ただし、どの選手もシュート力があるのが大きい。

注目選手

- ●9番　レンティー　ドリブルの得意な選手
- ●11番　アッジョ　パス、ドリブルが得意
- ●14番　ピアリー　レンティーと同タイプ



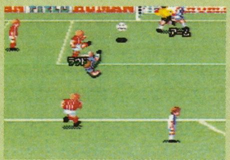
4−4−2

DENMARK デンマーク

ナンバー1キーパーと優れたFWがいるチーム。MFが手薄なのが、唯一の欠点だ。

注目選手

- ●1番　シュウマイ　全チーム中最高のGK
- ●10番　ラウドン　シュート以外はOKの選手
- ●16番　ラウアニ　ラウドンと同タイプ



SWEEPER

PART3 新しく登場した実戦テクニック

今回、選手個人のテクニックで新しく増えたのは2つ。ジャンピングヘッドとリフティングだ。2つとも、動きの速くなったこの『SFサッカー2』では、必要なテクニックばかり。まず、そのやり方をきちんと身につけて、その後、具体的な実戦へと応用していこう。また、右にあげた実戦テクニックはほんの一例だ。自分なりのスゴイ技を開発しよう。

ニアへのセンタリング・ヘッド

←ゴールの方に変化していくセンタリングをシュート。

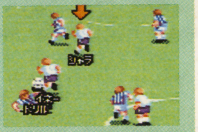
浮いた球をダイレクトパス

←浮いたボールが着地する瞬間をねらってⓎ。

ENGLAND イングランド

パスがひどい分、キック力があるチーム。ドガーンと蹴って、だーっと走る戦法を使え。

注目選手
- 8番　ガスコーイ
  パス、ドリブルの得意な選手
- 10番　シャラー
  スピード、シュートとも抜群
- 15番　イネーカー
  シャラーの強力版



4-4-2

SWEDEN スウェーデン

9、10、11番のなんでもできる3人にくらべ、他がやや落ちる。ただし足はみんな速い。

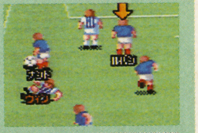
注目選手
- 9番　リーバル
  パス以外は得意な選手
- 10番　マチダリ
  テクニックのある選手
- 11番　ブルリン
  ドリブルの速い選手

4-4-2

FRANCE フランス

足は遅いが巧みなドリブルと高いパスの能力で華麗に攻めるチーム。トレビアーン。

注目選手
- 10番　ルパン
  パス以外は得意
- 11番　ナントカ
  全てに優れた万能選手
- 15番　クラティニ
  ナントカのパワーアップ版



THIRD-B

SPAIN スペイン

パスがあまり上手くないチーム。その分ドリブルが巧みだ。キック力がないのも欠点。

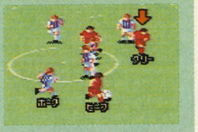
注目選手
- 6番　ガルオラ
  パス、ドリブルが得意な選手
- 10番　キコキコ
  パス以外は得意な選手
- 16番　トラケニョ
  パス以外は得意な選手

3-3-4

BELGIUM ベルギー

なかなか足が速く、ドリブルの上手い選手がそろったチーム。キック力がないのが残念。

注目選手
- 1番　フルトーム
  優れたGK
- 7番　ピーフォ
  バランスよくまとまった選手
- 16番　フレマンス
  スピードのある選手



4-2-4

CAMEROON カメルーン

ドリブルなどの能力はそこそこだが、やはりDFの反則を犯す確率が高い困ったチーム。

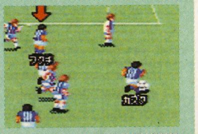
注目選手
- 7番　カナピィ
  ドリブルがまずまずの選手
- 9番　マハナキー
  ドリブルの得意な選手
- 10番　オマビィ
  ドリブル、シュートとも抜群

SWEEPER

JAPAN 日本

前作のようにスゴい選手＋カスというチームではなく、戦力がまんべんなく散らされた。

注目選手
- 8番　ラモヒュ
  パスが得意な選手
- 9番　フクチャン
  ドリブルが巧みな選手
- 11番　カズクン
  テクニックは抜群

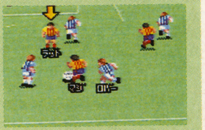


3-5-2

RUMANIA ルーマニア

右の3人＋11番ぐらいしか能力的には使えないチーム。いかに彼らを使うかがカギだ。

注目選手
- 3番　ロデチチ
  全てにまとまった選手
- 7番　マジ
  ロデチチのパワーアップ版
- 8番　ラカトヒュ
  パス以外は得意な選手

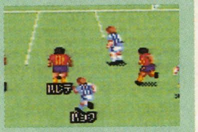


3-3-4

COLOMBIA コロンビア

全員足が遅いが、その分ドリブルのテクニックはスゴいという、古き良き南米のチーム。

注目選手
- 7番　ハレテラマ
  パス、ドリブルが巧み
- 10番　イグアナ
  ドリブル得意、ヘッドがダメ
- 15番　アスピリ
  イグアナと同タイプの選手



4-2-4

AMERICA アメリカ

足の速さ、シュート力はまずまず。パスが苦手なので、うまくテクニックで補おう。

注目選手
- 7番　タブラモ
  パスの得意な選手
- 8番　ペレチュ
  ドリブルの得意な選手
- 10番　ウナルダ
  パス以外は得意な選手

4-3-3

ドリブル途中でリフティング

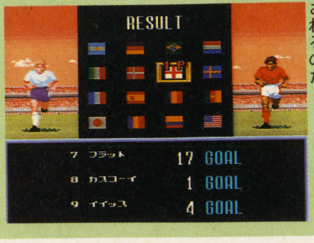
⬆だいたいこの位置で、敵のタックルをかわしてリフティング。

⬇そのままⒷでボレー。✚ボタンと同時に押せ！

そのままボレー

㊙ HUMANカップをクリアすると…

ヒューマンカップを勝ち抜くと実はいろいろなデータを見ることができるのだ。ヒューマンカップでの総得点やチームのMVP、そして、その成績に基づいたキミの腕まえの評価などが表示されるぞ。さあ、キミもナンバーワンをめざそう！



⬆すべての選手の得点が表示されるのだ。

SOFT RANKING

ソフトランキング

SUPER FAMICOM 売り上げBEST 15

カプコン初のスーパーファミコンRPG『ブレス オブ ファイア』が初登場でトップ獲得。2位は『DBZ（ドラゴンボールZ）』、3位に『オウガバトル』と続いている。2位、3位がともに品薄状態なので公平な順位とはいえないかも知れないが、それでも『ブレス～』の健闘ぶりはたいしたもの。次回の順位にも期待だ。

1 ブレス オブ ファイア　74,092

カプコン	
4月3日発売	
¥9,800	RPG
前回—	初登場

カプコンがSFCで初めてリリースしたRPG。同時期発売の強力なソフトがなかったこともあり、出足は快調！次回もトップキープなるか？

2 ドラゴンボールZ 超武闘伝　42,090

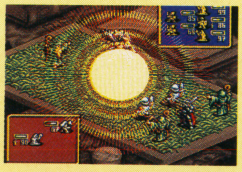
バンダイ	
3月20日発売	
¥9,800	ACT
前回1位	登場2回

トップは奪われてしまったが、これは品薄でポイントが延びなかったことも影響している。再出荷後は順位を盛り返すかも。

3 伝説のオウガバトル　38,109

クエスト	
3月12日発売	
¥9,600	S・RPG
前回2位	登場3回

こちらも品薄によるランクダウンと見るべき。人気度的には依然として高いボルテージを保っている。再出荷後の順位が楽しみだ。



4 ポップン ツインビー　27,804

コナミ	
3月26日発売	
¥8,900	STG
前回3位	登場2回

順位をひとつ下げただけで今回もBEST5内に食い込んだ。幅広い層で楽しめる作りが功を奏しているのかも。次回以降も上位キープなるか？

5 キャプテン翼Ⅳ　25,009

テクモ	
4月3日発売	
¥9,700	SLG
前回—	初登場

メディアをスーパーファミコンに移した『翼』。初登場5位というのはまずまずのランキングだが、もう少し勢いがあってもいいはず。

6 スーパーファミスタ2　15,785

ナムコ	3月12日発売	SPG
¥7,900	前回12位	登場3回

7 スターフォックス　12,093

任天堂	2月21日発売	STG
¥9,800(込)	前回4位	登場4回

8 ウルトラセブン　11,209

バンダイ	3月26日発売	ACT
¥8,800	前回5位	登場2回

9 ザ・グレイトバトルⅢ　9,845

バンプレスト	3月26日発売	ACT
¥8,700	前回—	初登場

10 アルバートオデッセイ　8,721

サンソフト	3月5日発売	S・RPG
¥9,600	前回—	登場2回

11 ストリートファイターⅡ　6,243

カプコン	'92年6月発売	ACT
¥9,800	前回6位	登場7回

12 エキゾーストヒート F-1ドライバーへの軌跡　5,984

セタ	3月5日発売	RCG
¥9,800	前回—	登場2回

13 スーパーワギャンランド2　5,233

ナムコ	3月25日発売	ACT
¥8,300	前回—	初登場

14 ファイナルファンタジーⅤ　4,525

スクウェア	'92年12月発売	RPG
¥9,800	前回7位	登場8回

15 太閤立志伝　4,025

光栄	4月7日発売	SLG
¥11,800	前回—	初登場

『ブレス オブ ファイア』がトップに登場！

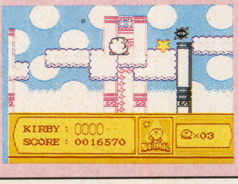
FAMICOM 売り上げBEST 10

依然として『星のカービィ』のトップ独走体制が続いている。このところトップに立つのはほとんどが任天堂のソフトばかり。この5月も任天堂の『ジョイメカファイト』ばかりが目立ちそう。ファミコンだってまだまだ面白い。サードパーティーのみなさんも頑張っていただきたい。

1 星のカービィ　52,309

任天堂	
3月23日発売	
¥6,500(込)	ACT
前回1位	登場2回

まだまだ勢いは衰えない。ファミコン界のリーダー的存在になっている。今後も長く売れそうだが、ポイント的にはそろそろ頭打ちかも。



2 蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史　6,982

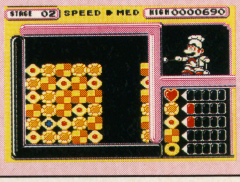
光栄	
3月25日発売	
¥11,800	SLG
前回—	初登場

高価格のハンデもなんのその。初登場で、堂々2位に食い込んだ。SFC版も発売されているのに、なぜかファミコン版だけがチャートイン。

3 ヨッシーのクッキー　5,620

任天堂	
'92年11月発売	
¥4,900(込)	PZG
前回8位	登場8回

ここにきて突如ランクアップ。定番ものはこういうところがあるから侮(あなど)れない。ただしポイント的には低く、次回はまた変動しそうだ。



4 スーパーマリオUSA　4,445

任天堂	'92年9月発売	ACT
¥4,900(込)	前回4位	登場9回

5 ぴょこたんの大迷路　4,254

サンソフト	3月26日発売	ETC
¥4,980	前回—	初登場

6 カジノ・ダービー　3,524

ヨネザワPR21	3月19日発売	ETC
¥5,500	前回6位	登場2回

7 ロックマン5　3,256

カプコン	'92年12月発売	ACT
¥7,800	前回7位	登場8回

8 USA ICE HOCKEY IN FC　2,947

ジャレコ	2月26日発売	SPG
¥6,300	前回—	初登場

9 もえろツインビー　2,214

コナミ	3月26日発売	STG
¥3,900	前回—	初登場

10 スターウォーズ 帝国の逆襲　1,873

ビクターエンタテインメント	3月12日発売	ACT
¥7,900	前回—	初登場

FROM USA
USAから届くホットな情報 ニュータイトル続々ランクイン

	ゲームタイトル（メーカー）
1	STAR FOX(Nintendo of America) 日本(スターフォックス／2月21日発売／任天堂)
2	TINY TOON ADVENTURES(KONAMI) 日本(タイニートゥーンアドベンチャーズ／'92年12月18日発売／コナミ)
3	TECMO SUPER NBA BASKETBALL (TECMO) 日本(テクモスーパーNBAバスケットボール／'92年12月25日発売／テクモ)
4	MONOPOLY(PARKER BROS) 日本(モノポリー／3月5日発売／トミー)
5	AERO-BUSINESS(KOEI) 日本(エアーマネジメントII／4月2日発売／光栄)

前回からランキングに残っているのはなんと2タイトルのみ。『スターフォックス』は日本では爆発的な盛り上がりに欠けたけど、アメリカではかなり注目を集めているんだ。大人から子供まで、楽しめるところがウケてるみたい。

スーパーNES注目ソフト
SUPER STRIKE EAGLE
MICRO PROSE -マイクロプローズ-

ストライクイーグルのパイロットとなり、あらゆる指令をこなしていく3DSTG。美しいグラフィックの中、敵機との激しい追撃戦、敵基地に乗り込んで緊張の爆撃作戦などが展開される。もともとはIBMで大ヒットしたゲームで、パソコンではシリーズ3作目まで発売されているから、知っている人も多いかもしれないね。

●海外ソフトのお問い合わせ「メッセサンオー」に●(住所)東京都千代田区外神田3-14-8 (電話)03-3255-3443 (営業時間)10:00～19:30／年中無休

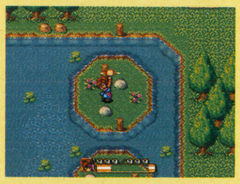
調査協力店／博品館TOYPARK、キデイランド原宿店、ヤマギワ本店、おもちゃのデンマーク、池袋東口ビックカメラ、メッセサンオー、GAME FAN MAGAZINE

依然として『聖剣伝説2』に人気集中！

SUPER FAMICOM 前評判BEST 10

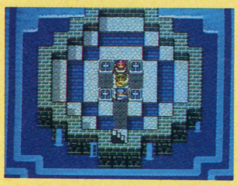
1 聖剣伝説2　64,309

スクウェア	7月発売予定	RPG
¥9,800	前回1位	登場7回



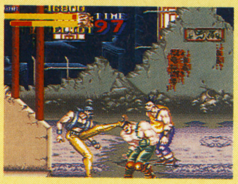
2 ドラゴンクエストI・II　50,987

エニックス	発売日未定	RPG
価格未定	前回2位	登場7回



3 ファイナルファイト2　26,549

カプコン	5月22日発売	ACT
¥9,000	前回3位	登場7回



4 ストリートファイターII ターボ　26,532

カプコン	7月10日発売	ACT
¥9,980	前回—	初登場

5 MOTHER2　24,376

任天堂	8月下旬発売	RPG
価格未定	前回4位	登場7回

6 ソード・ワールドSFC　20,176

T＆Eソフト	8月上旬発売	RPG
¥9,800(予)	前回5位	登場5回

7 MADARA2　16,422

コナミ	7月16日発売	RPG
¥9,800	前回7位	登場7回

8 スーパーボンバーマン　12,784

ハドソン	発売中	ACT
¥7,800	前回6位	登場4回

9 エストポリス伝記　12,009

タイトー	6月25日発売	RPG
¥8,900	前回9位	登場2回

10 全日本プロレス　10,054

メサイヤ	7月上旬発売	SPG
¥9,800(予)	前回—	登場2回

FAMICOM 前評判BEST 5

1 マイティファイナルファイト　59,822

カプコン	6月11日発売	ACT
¥6,500	前回1位	登場4回

2 RPG人生ゲーム　40,091

タカラ	冬発売予定	RPG
¥7,800(予)	前回2位	登場7回

3 うしおととら　30,281

ユタカ・バンダイ	7月上旬発売	RPG
¥7,800(予)	前回4位	登場2回

4 くにおくんの熱血サッカーリーグ　21,984

テクノスジャパン	発売中	SPG
¥6,500	前回3位	登場7回

5 パチ夫くん5　20,987

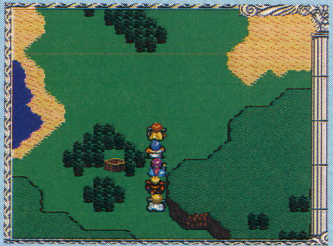
ココナッツジャパン	6月中旬発売	ETC
¥8,500	前回—	登場3回

今なら買える！ 再販情報

ヘラクレスの栄光III

SFC	データイースト	
	¥8,800	RPG

去年の4月24日に発売されたシリーズRPG。記憶を失った不死身の主人公が自分の記憶を求めて旅にでる。ギリシャ神話をモチーフに、最大11人の大パーティ制など魅力いっぱい。5月21日に再販されているので、この機会に手に入れてプレイしてみよう。



⬅よく知っているギリシャ神話の神々もいっぱい登場する。

ゲゲゲの鬼太郎

SFC	バンダイ	
	¥8,800	ACT

水木しげる原作の人気コミックのACT。1999年の自分が危ない。情報をキャッチした鬼太郎は未来に旅立った。2人プレイも可能になって、遊びやすさもアップ。そろそろ再販されるはずなので、買い逃した水木ファンはお店に予約をしてみたら。

⬅2人でいっしょに遊べば楽しさも2倍になるかも!?

『ブレス〜』人気ランキングに初登場6位！

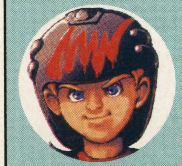
SUPER FAMICOM 読者人気BEST 10

順位	タイトル	メーカー	発売	ジャンル	価格	前回	登場	得票
1	ファイナルファンタジーV	スクウェア	'92年12月発売	RPG	¥9,800	前回1位	登場7回	78,309
2	ドラゴンクエストV	エニックス	'92年9月発売	RPG	¥9,600	前回2位	登場7回	36,710
3	ストリートファイターII	カプコン	'92年6月発売	ACT	¥9,800	前回4位	登場7回	33,998
4	ドラゴンボールZ 超武闘伝	バンダイ	3月20日発売	ACT	¥9,800	前回3位	登場2回	31,982
5	伝説のオウガバトル	クエスト	3月12日発売	S・RPG	¥9,600	前回5位	登場2回	30,545
6	ブレス オブ ファイア	カプコン	4月3日発売	RPG	¥9,800	前回—	初登場	18,254
7	スーパーマリオカート	任天堂	'92年8月発売	RCG	¥8,900(込)	前回6位	登場7回	14,209
8	メタルマックス2	データイースト	3月5日発売	RPG	¥9,500	前回7位	登場3回	14,012
9	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	'91年7月発売	RPG	¥8,800	前回8位	登場7回	12,508
10	ロマンシング サ・ガ	スクウェア	'92年1月発売	RPG	¥9,500	前回—	登場4回	10,773

FAMICOM 読者人気BEST 5

順位	タイトル	メーカー	発売	ジャンル	価格	前回	登場	得票
1	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	'90年4月発売	RPG	¥8,400	前回1位	登場7回	42,881
2	ドラゴンクエストIII	エニックス	'88年2月発売	RPG	¥5,900	前回2位	登場7回	38,916
3	ロックマン5	カプコン	'92年12月発売	ACT	¥7,800	前回4位	登場6回	21,476
4	ドラゴンクエストII	エニックス	'87年1月発売	RPG	¥5,500	前回—	初登場	14,263
5	ドラゴンクエストIV	エニックス	'90年2月発売	RPG	¥8,500	前回3位	登場7回	13,947

GAMER'S EYE



読者の期待に答える1本

京都府 平野雅史君

アレサ

SFC	11月中旬発売	やのまん	¥9,800

GBをやったことがない私でも期待できる、あの鮮やかな画面。それに、主人公がすっごいかわいい。はやく発売日を決定して下さいね。

やのまん　SFC版は新機軸でせめにせめまくるぞ。楽しみに待つべしっ！

⬅グルグル回転する戦闘画面が魅力。

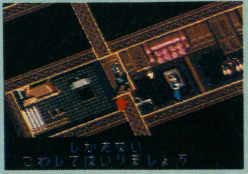
宮城県 亀田葉子さん

セプテントリオン

SFC	5月28日発売	ヒューマン	¥8,500

「ポセイドンアドベンチャー」タイプのパニック映画が大好きな私。その主人公でプレイできるなんてワクワクです。1時間の制限時間、マルチエンディングも楽しみ。

ヒューマン　その映画を知っているとは結構古いですね。期待してください。



⬅ドキドキ、ハラハラの超リアルACTだ。

ゲーマーズ アイおハガキ大募集

これから発売されるSFCかFCで、期待しているソフト1本とその理由、メーカーさんへの質問などを官製ハガキに書いて(140文字位で)応募してね。採用された人には電撃テレカをプレゼントするぞ。

新作CHECKER

新作チェッカー

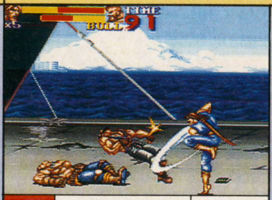
今回の新作チェッカーは、パワフルなタイトルがそろったぞ！　でも、いくらゲームが楽しくたって、天気のいい日はおもいきり外で遊ぼうね。健康が１番だよ。

NBAオールスターチャレンジ

ＮＢＡのスタープレイヤーたちが１対１で、ワン・オン・ワンなど５種類の競技で対戦！　２人プレイも可能だ。

SFC	5月21日発売	SPG
	アクレイムジャパン	¥8,800

ファイナルファイト２



全６ステージをハガー、マキ、カルロスが暴れまわる！　人気ＡＣＴのパート２が登場。今回は世界が舞台だ。

SFC	5月22日発売	ACT
	カプコン	¥9,000

NEW GAME CHECKERS

オタピー大竹

ゲーム歴10年の生き字引き

ゲームの守備範囲が広く、ＡＣＴならなんでもこなす。『ゴエモン』や『スーマリ』が好き。

NBAオールスターチャレンジ　7

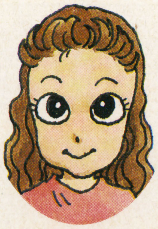
ワン・オン・ワンでのボールを奪い合う楽しさは、他のバスケットのゲームでは味わうことができない。操作するキャラも１人だけだから、誰がボールを持っているかわからなくなってしまうこともないしね。シンプルなゲームだけど、それだけバスケットボールの楽しさのエッセンスを凝縮したカンジでいい！

ファイナルファイト２　8

プレイしていて、とても爽快感を味わうことができるゲームだ。ボタンをたたくだけでいろんな技を出せる単純さと、アクションのハデさがこのゲームの魅力になっていると思う。でも、最近このタイプのゲームも多いだけに、『ファイナルファイト２』ならではという部分がもう少し欲しいところだ。

アイドル弥生

ゲーム好きのアイドル



仕事が不規則なため、ゲームをするのが唯一の趣味。お気に入りは『ストII』や『ゼルダ』。

NBAオールスターチャレンジ　5

実際の試合をプレイできるものだと思っていただけに、オプションのオンパレードって気がしちゃうなあ。チームに詳しくて、メンバーに思い入れがある人は楽しめるのかもしれないけど、ちょっとバスケしてみよっかな、という人は困っちゃうかもね。好みの問題もあるけど、私はなじめなかったわ。

ファイナルファイト２　7

期待を上回らなかったなあ…というのが正直な感想だけど、もちろんそこそこには面白い。各キャラの個性をうまく表現しているあたり、やっぱりさすがだと思うし。ただ、せっかくのアイテム（武器）効果が低いのってなんかもったいない気がしちゃうの。今回は２人同時プレイ可能だから自信ない人でもＯＫよん。

びいず羽岡

マニアックなゲーマー

音楽にうるさく、忍耐のいるゲームが好き。『ロマ サ・ガ』や『ウィズ』がイカスらしい。

NBAオールスターチャレンジ　5

グラフィックはなかなかカッコイイ。でも…ゲームの内容がなぁ…ないよう……（え？つまらないですか？）。いくらＮＢＡ選手の実名を使ってたって、ゲームがフリースロー対戦とか、１対１でしかできないんじゃ…オレは物足りない。ＮＢＡ人気の高い、本場アメリカならこれでもいいのかもしれないけど。

ファイナルファイト２　7

前作のファンなら迷わず買いだね！　この手の横スクロール（今回は縦もあるけどね）アクションの中じゃ、格段のデキ。２人プレイも可能だし。そんなにデキがいいのに何で７点かといえば…個人的にはあまり好きじゃないから。ボタン押すだけなのがねぇ…ワザも何もあったもんじゃないじゃない？　ね？

ビショップ小峯

おなじみのゲーム専門家

ゲームは触感だ！が信条。操作感のいいゲームが好き。例えば『コントラ』とか『ストII』とか。

NBAオールスターチャレンジ　6

ソフトとしての出来は良いけれど、普通のバスケットゲームのオマケについてきそうなプレイモード（フリースロー対戦とか）を集めただけのゲーム内容では、価格とのつりあいが取れないと思う。「ＮＢＡのスター選手が総登場する」という付加価値に魅力を感じる人には、たまらないのだろうけど……。

ファイナルファイト２　7

前作が好きだったので、どんなパワーアップをしたのか期待しながらプレイしたのだが、驚くような変化はなく、ちょっと残念。２人同時プレイできるようになったのはうれしいけれど、パート２というからには、ゲームとしての興奮度を前作以上にして欲しかった。楽しめる作品であることは間違いないけどね。

イラスト／杉山真理

5月後半に発売のソフトをバッチリ評価

スーパースラップショット

トーナメント・ファイティングなど4つのモードで、32チームが火花を散らす本格的アイスホッケーゲームだ。

SFC	8月発売予定	SPG
	アルトロン	¥8,500

7 画面外の相手にパスする時に相手がどのあたりにいるかわかるようになっていたり、誰もパックを持っていない時には、矢印でどこにパックがあるか表示されるなどの工夫がされているのはいいね。氷上を滑走するカンジやスピード感も楽しい。乱戦時にどうしてもパックの位置がわかりにくくなるのが残念だ。

5 私の腕が悪いのか、ねらったときに限ってゴールが決まらないの。勢いで決まることが多いみたい。操作が簡単なのはうれしいけど、もっと迫力があった方が良かったな。あと、パンチしあうだけのファイティングモードはいくらアイスホッケーに乱闘がつきものでも、私には何が楽しいのかよくわからなくて……。

5 誰がボールを持っているのかがいまいちわかりにくいのはどうかと思うな。ホッケーらしいスピードや、クラッシュ感はなかなかなだけにね、その辺の基本的な操作系の粗さがとても気になった。熟練して上手くなるのはスッゲームズそう…ビッバァアメリカァァァ…外人ってなんでこういうのがいいんかな？

7 スポーツゲームの1ジャンルとしてのアイスホッケーという観点で評価すれば、きっちりと作られていて、楽しめる作品に仕上がっていると言える。しかし日本では、アイスホッケーはそれほどポピュラーなスポーツではないので、この商品にユーザーが関心を寄せるかどうか、おおいに疑問である。

パチンコ物語 パチスロもあるでよ!!

1万円の持ち金で、パチンコ&パチスロにトライ！ 2人対戦用のパチンコなど、おまけのゲームもいっぱい。

SFC	5月28日発売	ETC
	ケイエスエス	¥9,800

5 両替所、パチンコのフロア、パチスロのフロアがビルの別の階にあり、いちいちエレベーターに乗って各フロアを移動しなくてはいけないというのが、かなりわずらわしく感じる。対戦やオマケのゲームを遊べるフロアも入場料をとるならば、キャンセルができるようにして欲しい。全体的に配慮不足なカンジ。

5 パチンコの醍醐味は実際に儲けることだ！ といってしまえばそれまでだけど、ゲームとして見た場合は…可もなく不可はありって感じかしら。フロア数は多いものの意味のないフロアもあるし、台の種類を切り換える時間の長さも気になるし……。パチンコ自体はそれなりに楽しめるから好きだけどね。

6 リアルな画面がパチスロの目押しの練習用にいいかもしれません。これでどんなに儲かっても、品物に替えられないのがむなしいけど。こういった種類のゲームの固定ファン、自分で、オレこういうの好きっていう人は要チェックじゃないでしょうか。まっRPGマニアーな人には関係ないだろうけど。

7 細かいことを言わせてもらえば、パチンコ玉が質感不足だとか、画面切り替えが遅いとか、問題点もあるけれど、ヒマつぶしのためのソフトとしてはデキがいいと思う。アドベンチャー風のもったいぶったゲーム運びも、味つけの方法としては面白い。現実と違ってホイホイもうかるのも気分がいい。

セプテントリオン

難破した豪華客船から、他の乗客と協力して1時間以内に脱出せよ。極限状態の人間ドラマが展開するACT。

SFC	5月28日発売	ACT
	ヒューマン	¥8,500

7 制限時間が決められていて、けっこうドキドキできる。たいした情報を得られないので途方に暮れてしまうということもあるけど、逆にその状況を楽しんでしまって欲しい。自力で脱出できたときの喜びは、苦労の分だけ大きいはず。マップがちょっとわかりにくい気もするけど、1度プレイして欲しい1本。

7 映画『ポセイドン・アドベンチャー』を思い出させるゲーム。最初は困りっぱなしだったけれど、慣れると結構ハマるわ。自分は仕方ないけど、信じてついてきてくれた人が死ぬのは悲しいなあ……。悲鳴が耳からはなれないよう。船の動きによって、ついつい首を傾けながらやってしまうゲームでありんす。

7 いい。なんだか画期的だし。謎の展開もちょっと昔のゲームって感じにそそられた。なんといっても画面が回転する所がハデでイカスな。でも…でも…あきた。いいゲームだけど、オレ個人の趣味で、こういうMAP探索型ACTはあきちゃうのよ。はまればきっと楽しいんだけどなぁ。サウンドもグッドよん。

8 マップを作ったり、脱出ルートを考えたり、何度も失敗を繰り返しながら正しい解法を探すアクションアドベンチャー。船内は広く、構造も複雑なのでかなり苦労するが、その分ハマりがいはある。船内マップを、もう少し(バランスを壊さない程度に)機能的にしてくれてもよかったのではないだろうか？

※『スーパースラップショット』の発売日は、8月に延期になりました。

ビショップ小峯の オレ的に言えば

私はどちらかというと〝ジャパニーズRPG型〟です。〝自由度が高い〟とおっしゃるゲームは、何をしたらいいのかわからない、〝不便にすぎない〟ということにイコールつながってしまうものが多いのではないでしょうか。ゲームというのは楽しむものなんだから、プレイヤーに不快感をあたえるようではいけないと思います。でも、レールの上を歩くだけのRPGも、全面的に良いとは言えないと思います。

自由度が高くて、かつ便利なRPGってないのかなぁー。選択肢を『ロマサ・ガ』みたいにたくさん作って、なおかつそれにともなう〝強制イベント〟を10倍くらい作る。で、やるたびに違うストーリーっていう……『弟切草』がRPGになったみたいな(笑)。でも、これはちょっと違うかな。

これからのRPGでは『ソードワールド』に期待してます。

〈宮城県　常盤美奈さん〉

自由度が高いゲームというのは、プレイヤー側にゲーム進行の主導権がゆだねられているゲームといっていい。つまり、プレイヤーが自発的に行動を起こさなければ、話は先に進まないわけだ。最近の日本のＲＰＧは、コントローラから手を離していても勝手に話が進んでしまう作品があるくらいだから、プレイヤーが行動を起こさないと話が進まないＲＰＧは、不親切に感じられて当然かもしれない。

でも、ちょっと考えてみてほしい。プレイヤーが冒険者だったとしたら、何も事件が起こらないからといって、「何をしたらいいかわからない」と、ボンヤリしているだろうか？　酒場でもうけ話の情報を集めたり、「なんでも解決します」という旗を掲げて町を歩き回ったりして、冒険のネタを探すんじゃないだろうか。

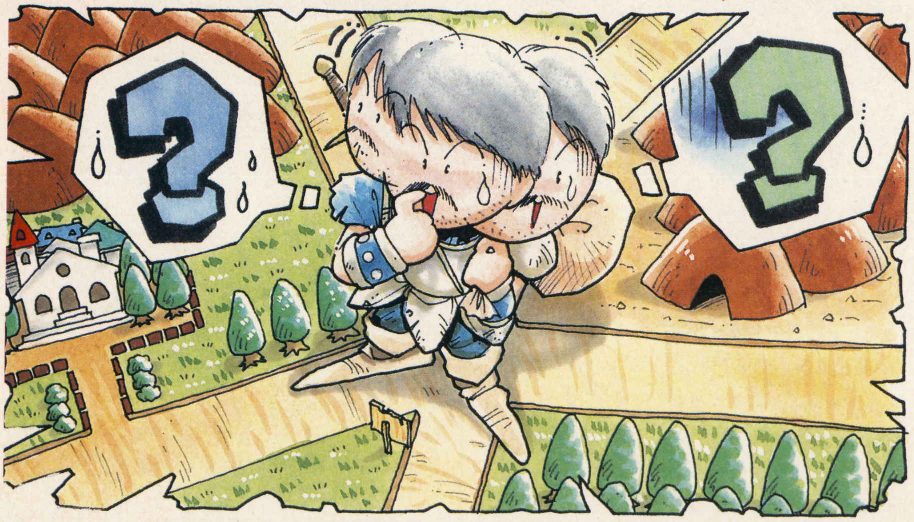
ヒントがなくなって、することがなくなったとき、「不親切だ」と怒りたい気持ちもわかるけど、ＲＰＧをプレイしているのだから、怒るより先に「自分が主人公だったら…」と考えて、自発的に行動してみるべきじゃないかな。レールの上を走るよりは面倒くさいかもしれないけれど、自分で冒険してるって気持ちになれると思うよ。

ただし、「自由度＝ノーヒント」みたいな間違った考えで作られたＲＰＧは、常盤さんの言うような、ただ不親切なだけの作品になっちゃうけどね。

私は『ドラクエ』や『ＦＦ』などのRPGが大好きです。ゲームを楽しむ、ということもありますが、ストーリーを楽しむというほうに魅力を感じます。本を読んだり、映画を見たりといった感覚です。最近は凝ったイベントやストーリー、さらにそれを盛り上げるすばらしい音楽が多く、新作が出るたびに楽しみにしています。

でも、そういうRPGに対してだけ、自由度がないとか、敷かれたレールだとか表現されていますが、本当にそうでしょうか？　一般的に自由度が高いと言われている外国のRPGのようなものでも〝作られたゲームを買ってする〟という事自体がすでに敷かれたレールなのではないでしょうか？　そんなに自由にしたいのなら、できあがったゲームに対して自由を求める必要はないと思います。

〈兵庫県　Qさん〉



どんなゲームでも作られたものである以上、レールの上を走ることは避けられない……なるほど、真理だ。でも、「１本道で前に進むことしかできないレール」と「縦横無尽に入り組み、どういうルートを通ってもかまわないレール」では、同じレールでも、性質がずいぶん違うし、使われ方も違う。Ｑさんのように、本や映画の感覚で楽

イラスト／かんなたかし

かかってきなさい！スペシャル

今回は春の特別企画として、読者からのおたよりを４ページにわたって特集してみた。私の意見への反論、現在のＲＰＧに対する不満など、みんなの意見を大公開だ！

しむだけなら１本道レールのほうが好ましいけれど、より複雑な味わいのあるゲームを楽しむなら、自由に動けるレールのほうがいい。それを「結局は同じだ」と言ってしまうのは、ちょっと極端すぎると思うよ。それに、レール自体が動かしようのない固定されたものだとしても、複雑に入り組んでいれば、どのようにレールをたどるかを考える「自由」が許されるわけだしね。

Ｑさんが１本道シナリオが好きなのはわかるけど、どうして自由度の高さをそこまで否定するのかなあ。

> 小峯さんの意見に絶対反対です。今のＲＰＧはたしかに単純作業が多いけど、ゲームというものは楽しむためにあるんだから、単純作業のくり返しでも、おもしろければそれでいいんではないでしょうか。ＲＰＧには確かにドキドキ感が欠けていることは私も感じていますが、だんだんこみあげてくるような、なんともいえない楽しさもいいんじゃないでしょうか？
>
> 〈福岡県　柴崎貴士さん〉

おもしろければそれでいい。ううむ、それを言われると話が終わっちゃうなあ(笑)。柴崎さんの言うとおり、ゲームは楽しむためのものだから、それを評価するときにいちばん重要なのは、プレイしておもしろいかどうかだ。ＲＰＧの本質がどうだとか、自由度がなんだとか、そんな理屈をこねなくても、おもしろいゲームはおもしろいし、つまらないゲームはつまらない。それどころか、理屈のうえではおもしろいはずなのに、プレイしたらつまらなかった、なんていうゲームも数多く存在する（たとえば、落下型ゲームが流行ったときに、そんなゲームが大量発生した）。

でも本当に「おもしろければそれでいい」のだろうか？　答えはノーだ。おもしろいゲームがあったら、それで満足してしまうのではなく、それをさらに研究、改良して「もっとおもしろい」ゲームを作らなくてはいけない。私が単純作業のＲＰＧに対して疑問を投げかけたのは、ＲＰＧをもっとおもしろくできると考えたからだ。

柴崎さんのように「ＲＰＧは今のままでいいじゃないか」「単純作業、１本道の何が悪い？」という意見の人はけっこう多い。たしかに今すぐ大変革を求める必要はないけれど、まだまだおもしろくなるかもしれない可能性を否定してまで、現在の形にこだわる必要はあるんだろうか？

> ビショップ小峯は「日本のゲームは自由度がない」と言っているけど、自由度が高いＲＰＧも結局はレベル上げでシナリオをクリアすることのくり返しだ。それに日本人の考えと外国の考えはちがうと思う。
>
> それに日本の雑誌では、海外のＲＰＧをまったく取り上げないし、情報もない。それにくらべて日本で発売される物はほとんど情報が入ってくる。いくらアホでも、はじめて見るゲームを買うヤツはいないと思う。情報を聞いて、真剣に選んでから買うというのがほとんどだ。日本のゲーム誌でも、海外のＲＰＧをもっと取り上げていけばどんなものかわかって親しみやすくなると思う。
>
> 〈富山県　ゲーム好き男さん〉

自由度が高いＲＰＧも結局はレベル上げ……。作り手が「レベルを上げなきゃ、先

に進ませない」という考えを改めない限り、これは避けられないことだ。しかし、同じレベル上げ作業があるとしても、自由に行動を選択できることの意義は大きいと思う。

雑誌が海外の作品を取り上げない、ということについてはまったくそのとおり。大メーカーの作品や、シリーズ作ばかり重点的に紹介する雑誌の体質は、おおいに問題だと思う。海外の作品や、新しい試みを取り入れた作品をもっともっと紹介して、ワンパターン化したゲーム業界に革命を起こすくらいじゃないとねえ……。

> 小峯さんは自由度の高いゲームは日本ウケしないと言われますが『ロマ サ・ガ』や『メタルマックス』はどうなのでしょうか？　アメリカ物に負けないくらい自由度が高いと思いますが。それに『マイト＆マジック』や『ダンジョンマスター』が売れないのは、自由度とかではなく、あまりにも長いダンジョンや凶悪なまでの操作性の悪さだと思います。それに『ＦＦ』や『ドラクエ』には「１本道シナリオ」などと

ビショップ小峯のオレ的に言えば!

かかってきなさい!スペシャル

いう以前に、完成度がすごく高いのです。「買って損をしたとは絶対に思わせない」というのがこれらの作品にはあると思います。これが人気のあるゲームと人気のないゲームの差ではないでしょうか。自由度が高いから売れないというのは間違っています。

確かに大半の日本人は「人並み」な「幸せ」を送っていると思います。だからRPGという架空の世界に自由や冒険を求めるのだと思います。だから私は断言します。自由度が高くて、しかも『FF』や『ドラクエ』に負けないくらいクオリティの高いRPGが出れば絶対に売れると思います。私はこれを『ソードワールドSFC』に期待しています。

〈福岡県　いよかんまじんさん〉

『ロマ サ・ガ』と『メタルマックス』。この2本の自由度が高いのは認めます。その意味では、他のジャパニーズRPGよりはおおいに評価できます。でも、両作品とも、シナリオの自由度はあるものの、結局、戦闘をくり返すばかりのゲームという点で、まだまだ改良の余地はあると思いますよ。

海外の作品が売れないのは移植の出来が悪いから、という指摘もその通りです。海外でヒットしたという実績をアテにしすぎて、いいかげんな移植をしている作品とか、英語のメッセージを和訳しただけの作品が少なくないですからね。『ウィザードリィ』のように、オリジナルに対する愛情をもって、開発者が移植に取り組んでくれれば、いい移植作品ができるんでしょうけど……。

また、完成度さえ高ければ、自由度のあるなしに関係なくヒットするはずだ、という考えですが、「ジャパニーズRPG」に慣れてしまった人がここまで増えてしまうと、自由度の高い作品を「不親切、難しい」という目で見てしまう人が大半を占めると思うので、自由度の高さがヒットの障害にならないとは言い切れないと思います（そのことは、前ページの読者の意見を読んでもらえば明らかでしょう）。完成度の高い作品がおもしろい、という点に関してはまったくその通りですけどね。

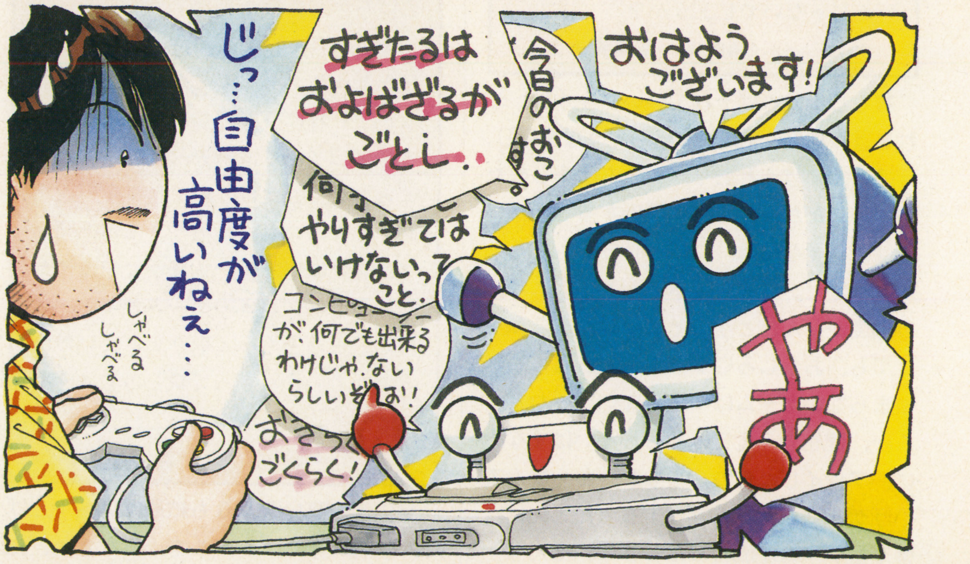
僕には4年弱のテーブルトーク歴があります。最近は自由度の高いRPGとして様々なコンピュータゲームが出ていますが、人間相手のテーブルトークと比べると、やはりどれも見劣りしてしまいます（対戦ゲームで友達相手のほうがおもしろいのと同じことでしょう）。コンピュータは人間の想像力には絶対かなわないのです。ですからコンピュータRPG、特にジャパニーズRPGが現在の形として定着したのも、ある程度しかたない事なのかもしれません。コンピュータゲームがひとりでTVに向かう形である以上は、小説、映画型にしたほうがより多くの人に支持されるのでしょう。この形態のゲームをRPGと呼ぶことには賛成しませんが、まったく別物だと考えれば「ストーリーに身をゆだねる」という楽しみ方もできるはずです。僕自身は〝音の出る小説〟とは『弟切草』ではなく、むしろこうしたジャパニーズRPGのことだと思っています。

〈愛知県　紅茶鑑定人パンターさん〉

確かにコンピュータRPGに対して、人間同士で行うテーブルトークRPGのような柔軟性を求めるのは酷な話だ。でも、だからといって「コンピュータRPGは1本道シナリオのほうが向いている」と納得してしまうのも問題があると思う。

パンターさんの言うように、ジャパニーズRPGを小説や映画、あるいはマンガのような感覚で楽しんでいる人は多い（前ページのQさんもそうだ）。だからこそ、ゲームにくわしくない人も含めた、何百万という人に受け入れられたと考えられる。だったら、現在のジャパニーズRPGに変革など必要ないのかもしれない。物語を楽しませるメディアとして発展させていけばいい。だがそれは、もはやRPGではない。

パンターさんをはじめとして、テーブルトークをやったことがある読者は、そろって「コンピュータRPGはテーブルトークにかなわない」という意見を送ってくるけれど、コンピュータRPGは、まったく勝ち目がないんだろうか？



はじめまして。僕は今までいろいろなRPGをしてきましたが、どれも制作者に決められたストーリーを歩いているだけで、〝RPGのおもしろさ〟に欠けていると思います。〝RPGのおもしろさ〟とは、やはり自分のやりたいように行動できるというところにあるべきだと思います。

このようなRPGを作るためには、プレイヤーが行動しうる可能性のあることをプログラムしなければならないので、現段階では『ロマンシング サ・ガ』程度の選択項目を限定し、ストーリーの分岐による自由をあたえるのが限界ではないでしょうか。

もし膨大なプログラムを打ち込めることができたとしても、✚ボタンと数種類のボタンしかないゲーム機のコントローラでは、自分の意思表示が十分できないので、自由と思えるRPGにするためには日本語キーボードを作らないことには現状を変えることはできないと思います。

〈愛知県　雷さん〉

これまたコンピュータRPGに対する限界を指摘するおたよりだけど、雷さんの発想は、少々先走りしすぎているんじゃないかな。キーボードで日本語入力しながらプレイするような、そこまで何でもできるRPGなんて、誰が考えたってムリに決まっている。そんな無茶を考えて失望してしまうなんて、おかしな話じゃない？

私が現在考えている自由度の高いRPGというのは、プレイヤーが自分でクエストを探す（選択する）自由が最低限保証されたRPGのことだ。コマンドを増やせとか、好き勝手に会話できるようにしろとか、そういうことを言っているわけじゃない（もちろん、できるにこしたことはないけどね）。「その程度のどこが自由なんだ？」と思う人もいるだろうけど、他人に仕事を押しつけられるより、自分でクエストを選べるほうが、はるかに冒険者の気分にひたれるってもんだ。でも、たったそれだけのことなんだけど、実現するのはものすごく難しいんだよね……。

はじめまして。僕はもうすぐ中2になるのですが、SFCやFCをやるとうちの母はいつも「そんなのやっていると、頭が悪くなるわよ！」と言います。勉強になるファミコンソフトはないですか？

〈東京都　タカオンIIさん〉

ははは。私がタカオンくんくらいの年頃には、マンガやテレビが頭の悪くなる原因とされてたなあ（笑）。さて、勉強になる（と思われる）ファミコンソフトをいくつかあげると、まず『信長の野望』。これは武将の名前や当時の文化の勉強になる。『エアーマネジメント』は世界地理と現代史、『シムアース』は生物や地学の勉強になるし、『マリオペイント』が美術や音楽の才能を磨くのに適しているのは言うまでもない。とまあ、こんなところかな。そうそう、最近のRPGは、間違った日本語を平気で使っているヒドい作品もあるから、気をつけたほうがいいよ（作り手のみなさん、メッセージには十分注意をはらってください！）。

だけど、ゲームにしてもマンガにしても、熱中しすぎると勉強がおろそかになって、お母さんの言うとおり成績が下がっちゃうから、ほどほどにしようね。

＊

ということで、おたより特集はおしまいです。ほんとは全員のおたよりを掲載したいんだけど、そうもいかなくて……。なかには便せん10枚にびっしり意見を書いて送ってくれた人もいて、とってもうれしいです（でも、あんまり長いと掲載できないので、掲載を希望する人は、長い文章とは別に、意見を短くまとめたものをつけてください）。いずれまた、こういう機会を設けたいと思いますので、これからもどんどん意見を送ってください。お願いします。

結びの一句

はがきの束
札束ならばと
胸算用

ビショップ小峯

このコーナーでは、読者のみなさんからのおたよりを募集しています。私の考えに対する反論をはじめ、RPGに対する考えや意見をどんどん送ってください。掲載された人にはプレゼントを送りますから、住所と名前を忘れずに書いてね！

ハガキのあて先

〒101　東京都千代田区神田神保町
2-22-11　カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部
「ビショップ小峯のオレ的に言えば」係

『1』『2』『3』『USA』を1本にパックしてSFC化!
ノスタルジーにどっぷりひたれる『スーパーマリオコレクション(仮)』
ディズニーを越えた!?
実写版ムービー『スーパーマリオ』今夏公開!

マリオ台風(タイフーン)がやってくる!!

MARIO TYPHOON COMING SOON

名作のSFC化。そして待望の実写版映画公開。この夏はマリオが最高に熱い!

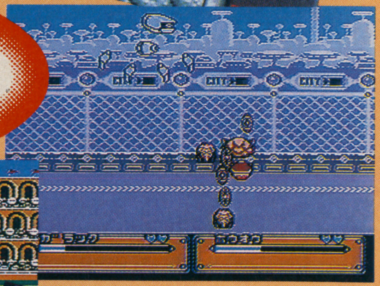
NEW GAME

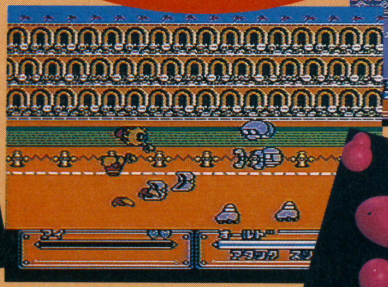
スーパーマリオコレクション(仮)➡P37

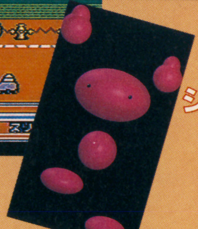
MOVIE

スーパーマリオ➡P41

AND MORE NINTENDO GAME







ジョイメカファイト
➡P42

NEW GAME; SUPER MARIO COLLECTION
グラフィック、サウンドも一新。マリオが甦る!

NEW GAME スーパーマリオコレクション(仮)

SFC	7月14日発売		
	ACT	16M	Ⓑ
	任天堂		¥9,800(込)

マリオの歴史を刻んだ4in1ソフト

ファミコン初のソフト『ドンキーコング』でマリオが登場して今年で10年。いまやすっかり任天堂の顔、いやTVゲーム界の顔として定着したマリオ。そのマリオシリーズにまたまた新作が発表されるぞ。タイトルは『スーパーマリオコレクション(仮)』。初代『スーパーマリオブラザーズ』、『2』、『3』、そして『スーパーマリオUSA』と4本のファミコン・マリオを1本にまとめてスーパーファミコン化した文字通りのマリオ集(コレクション)だ。

どのソフトもゲーム内容は、オリジナル版と基本的にまったく同じ。キャラの大きさ、アイテムの位置、敵の出現パターン、マップ構成、そして何とウラ技にいたるまで、すべてファミコン版を忠実に再現している。ただしグラフィック、サウンド面は大きくグレードアップ。画面は背景が細かく描き込まれていたり、多重スクロールするようになったりして『スーパーマリオワールド』に近い雰囲気。サウンドも曲は変わらないけどSFCらしいゴージャスなムードになっている。旧作のファンもこれからの人も期待度「大」だぞ。

4×4(フォーバイフォー)のリッチなセーブシステム

ファミコン・マリオは電源を切ったらそれまで!というパターンだったが、夏に発売されるSFC版はバッテリーバックアップによるセーブ機能付き。しかも4本のゲームにそれぞれ4つまでデータをセーブできるという豪華なシステムがうれしいのだ。セーブができるのはゲームオーバーの時。ここでセーブしておけば、次回はやられたエリアの最初からコンティニューできるようになるぞ。

⬅各ゲームに4か所のセーブが可能。超親切設計だ。

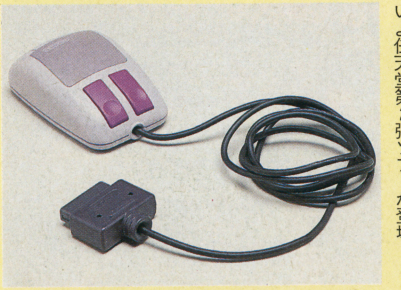
⬅ゲームオーバー時にセーブするかどうかを決められる。

各ゲームの解説は次のページへ

⬅「1」のエリアスタート画面。扉的なグラフィックが追加された。

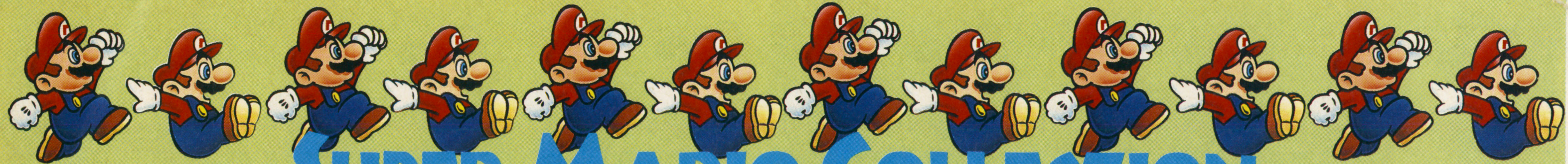
HOT NEWS! マリオシリーズ新作も登場! マウス専用の対戦ACTだ

『コレクション(仮)』とは別に、この夏マリオ・シリーズにもう1本新作が発売されるぞ。タイトルは『マリオとワリオ』。『マリオペイント』に続くマウス専用のゲームで、今度はなんとACTゲームなのだ。発売は7月21日、価格は6,800円(込)だ。マウス専用ゲームというと『マリオペイント』の蠅叩(ハエたた)きゲームを思いだすけど、単体のゲームとして大々的にリリースするからには、あれほど単純なものではないはず。マウス使用の、遊びやすいけどかなり高度なシステムになるのでは。いずれにしてもマリオの名前で登場するからにはハズレはないはずだ。



⬅この夏で1年を迎えるマウス。いよいよ任天堂第2弾ソフトが登場。

©Nintendo 1985,1986,1988,1993

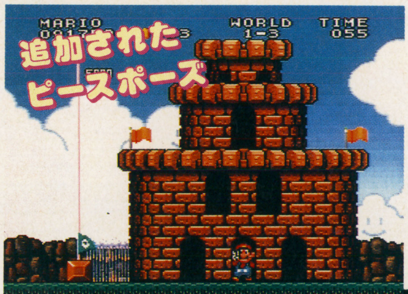


SUPER MARIO COLLECTION
マリオの歴史はTVゲームの歴史

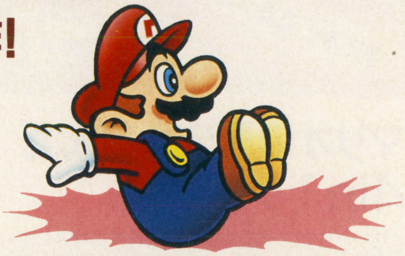
スーパーマリオブラザーズ

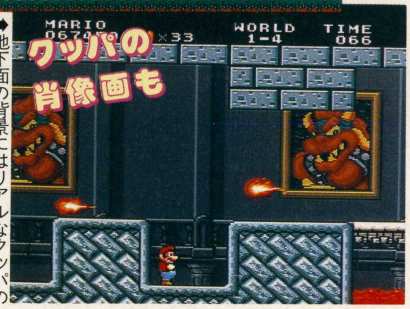
すべてはここから始まった…名作中の名作!

ファミコンブームの火付け役となった超ヒットソフト。このゲームでマリオは一躍世界的なヒーローになった。昨年までの累計出荷本数は全世界でなんと4000万本。この本の読者の大半も、きっと一度はプレイしたことがあるはずだ。さてスーパーファミコン版の魅力だが、ブーム当時ハマッた人ならノスタルジーにどっぷりひたれること請け合い。ゲームをスタートさせてワールド1－1が始まる。サウンドはオリジナルよりリッチ。マップなどはオリジナルと同じなのだが、背景には描き込みが加えられ『スーパーマリオワールド』ライクになっている。多重スクロールの効果もあるので一見すると『1』には思えないが、プレイ感覚はまったくいっしょ。まぎれもない初代『スーパーマリオブラザーズ』だ。



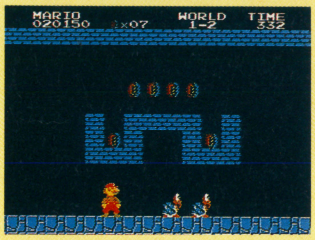
⬅面クリア時のマリオのピースポーズ。FC版にはなかったよね。





⬅地下面の背景にはリアルなクッパの肖像画が飾られている。雰囲気たっぷりの演出だ。

ORIGINAL DATA



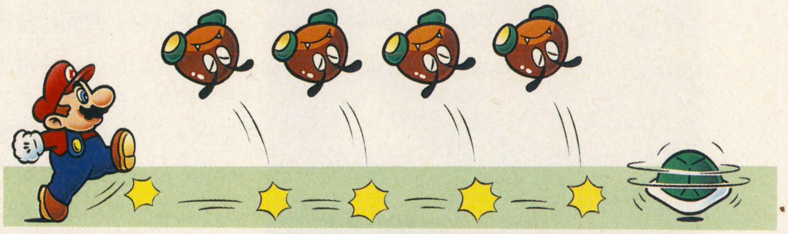
⬅比べてみるとファミコン画面のシンプルさが目立つ。でも当時は斬新だったんだぞ。

'85年9月発売
ファミコン・カートリッジ
¥4,900

スーパーマリオブラザーズ2

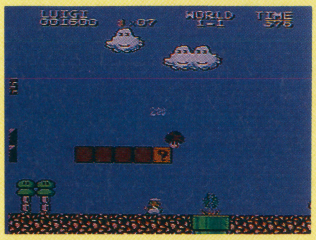
シリーズ中、最高の難度! 8回クリアで裏ワールド突入

当時は画期的と注目されたディスクシステムの対応第3弾として発売されたソフト。難易度の高さが話題になった。8回クリアすると裏ワールドに行けるという設定だったが、1回クリアするだけでもかなりしんどかったと思う。特に嵐が吹いて思うように進めないところではどれだけ苦労したことか。取るとワンミスになってしまう毒キノコも嫌な存在だった。その点セーブのできるSFC版は、やる気を起こさせてくれそうだ。



⬅忘れてはならないルイージの存在。『2』ではマリオとルイージとで能力差があった。

ORIGINAL DATA



⬅『1』に比べると進化したグラフィック。でもSFCと比べるとその差は歴然。

'86年6月発売
ファミコン・ディスクカード
¥2,500

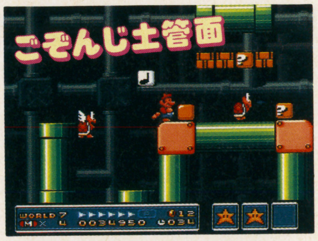
CONTENTS 4 SUPER MARIO BROS.

不滅の魅力をワンパックSFC化!

スーパーマリオブラザーズ3

空飛ぶマリオの第1弾がコレ 最終面は激ムズ

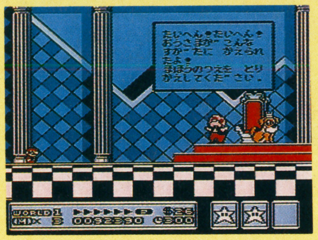
ファミコンでの実質的な最終作（いまのところ）。ルート選択、アイテムのストックなど後のスーパーファミコン版に結び付く部分が多い。マリオが空を飛びはじめたのもこの作品からだ。グラフィック的にこの時期のファミコンはかなり頑張っているため、SFC化されても見た目にはあまり差がない感じ（砂漠で飛び出してくるブロックは見分けられなくなったが）。リッチなサウンドと豊富なウラワザ（次ページ参照）を中心に楽しみたいものだ。



⬅面の背景には、土管がびっしりと描き込まれた。

⬆木の葉のアイテムを取るとシッポマリオに変身。シッポの力で空を飛ぶという設定には驚かされたものだ。

ORIGINAL DATA

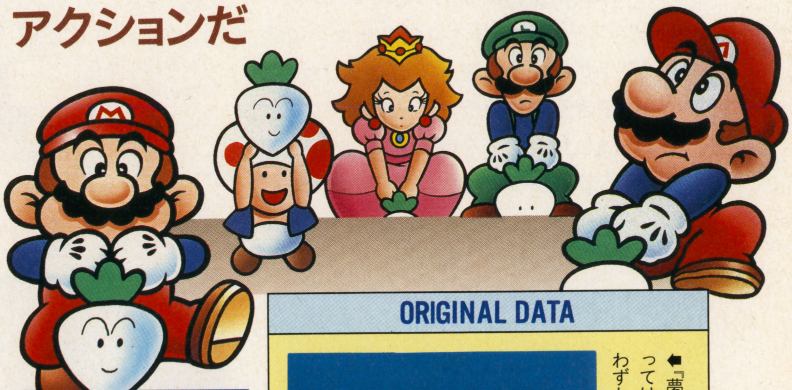

⬅SFC版と比べても遜色のないグラフィック。完成度の高いソフトだった。

'88年10月発売
ファミコン・カートリッジ
¥6,500

スーパーマリオUSA

シリーズ番外編ともいえる異色アクションだ

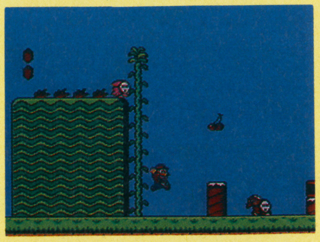
このソフトの経緯は実に複雑。大もとは任天堂のマリオスタッフが開発しフジテレビが'87年に発売した、ディスクゲーム『夢工場ドキドキパニック』。このゲームがアメリカに渡り、キャラをマリオにかえて『スーパーマリオブラザーズ2』※に。それを逆輸入する形で昨年国内発売したのが『スーパーマリオUSA』というわけだ。ピーチ姫、キノピオを含む4人のキャラがマイキャラになるという設定、モノを引き抜いて投げつけるアクション。マリオ・シリーズ中でも異色の作品といえる。



⬆もともとがマリオでなかっただけに、シリーズの他作品とは雰囲気が違う。

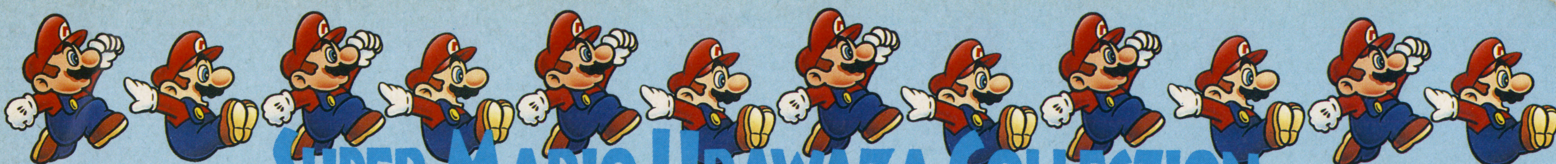
➡4人のキャラには能力差がある。キノピオはジャンプ中に空中歩行もできるぞ。

ORIGINAL DATA


⬅『夢工場』を知らない人にとっては新鮮だった『USA』。わずか10か月でSFC化。

'92年9月発売
ファミコン・カートリッジ
¥4,900(込)

※アメリカでは、これが『2』として発売されたのだ。



SUPER MARIO URAWAZA COLLECTION
思い出のウラワザがスーパーファミコンで

切っても切れない マリオとウラワザの関係

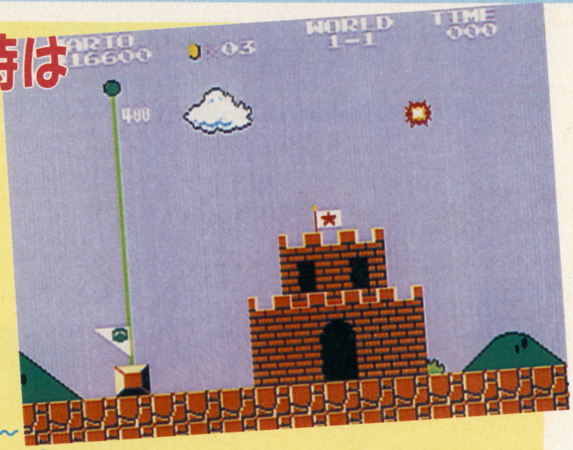
いまでこそウラワザに対する関心は薄れてしまったが、一時期は各ゲーム雑誌の人気トップ記事になるほどの勢いだった。そもそもウラワザなるものが脚光をあびたのは、'84年11月発売の『ゼビウス』に隠しコマンドが見つかってから。『スーパーマリオブラザーズ』の発売は'85年の９月。まさにウラワザ全盛期にリリースされたことになる。

そういう事情に左右されたのかどうか定かでないが、このゲームにはウラワザが実に豊富。クリアのための必須条件ともいえるコンティニューの隠しコマンドをはじめ、マリオ無限増殖、ゴール時に上がる花火の数の法則、バカバカしいがゆえに雑誌に掲載されたキンタマリオ、テニスのカセットを利用したバグワザの隠れワールドなど、とにかく話題がつきることなし。以来マリオにウラワザはつきものという風潮が生まれ、続く『２』『３』でもウラワザは実に豊富に収められている。

今回の『スーパーマリオコレクション（仮）』は、バグワザをのぞくすべてのウラワザを完全に再現できる。ウラワザブームをリアルタイムで体験した人は昔を懐かしみながら、そうでない新参のファンはウラワザの歴史をひもとくと思って、このゲームに臨(のぞ)んでほしい。マリオのまた別の魅力に触れられるはずだ。

⬆おなじみ土管の中のコイン。コインの数によるウラ技が多いマリオ・シリーズだけにコイン集めは重要だ。

花火が上がった時はもうカンゲキ!!



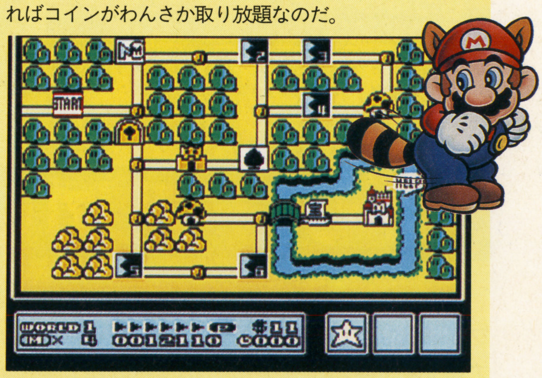
『１』ではゴールポールに触れた瞬間にタイムの一の位が１なら１発、３なら３発、６なら６発の花火が上がる。『２』では同じときにコインの数の一の位の数字とタイムの一の位の数字が同じだと花火が上がる。偶数の時は６発。奇数の時は３発だ。意図的にこれができるようになればキミもマリオ通だといえよう。

キンタマリオなんてのもありました

マリオの股の間にコイン表示をもってくるだけ。おマヌなワザです。

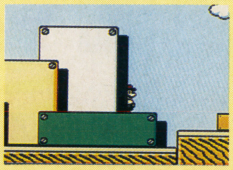
宝船で大もうけしたり…

『３』のワールド１でアクション画面をクリアする時に、点数の十の位の数とコインの数の十と一の位の数をそろえる。こうするとマップ画面で宝船が出現。中に入ればコインがわんさか取り放題なのだ。



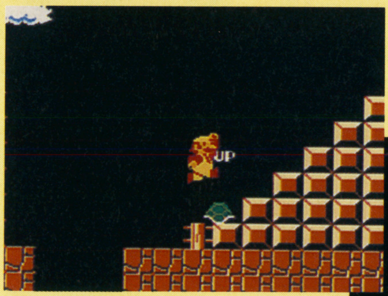
裏側へ行けるマリオ

『３』で白いブロックの上でしゃがみ続けると、背景の裏側に行けるようになる。これも移植!?



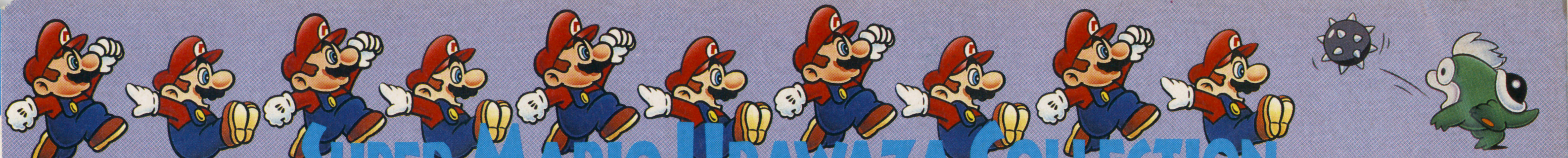
無限増殖ワザはACTの腕を上げてくれた

『１』『２』『３』を通じて登場し、マリオの定番ウラワザとなったのが無限増殖。『１』『２』ではノコノコを特定の場所にハメて得点を稼ぎ続けるというパターン。『３』でもやり方こそ違うものの得点を稼ぎ続けることで増殖できた。いずれにしてもマリオの増殖ワザは相当腕を上げないとできないところが憎いのだ。楽ができるのは上手くなってからという発想なんだろうね。



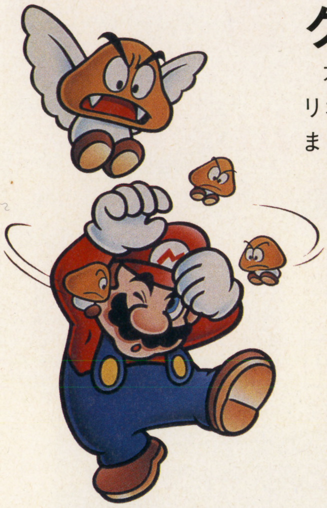
⬆この位置でカメをハメて踏み続ける。しばらくすると得点が上がり１upが連続する。

➡無限増殖に成功すると残キャラ数表示に変化が起こる。SFC版でも同じかな？



SUPER MARIO URAWAZA COLLECTION

甦る ～マリオ・ウラワザコレクション～



クリアだけではまだ甘い。ウラワザを制してこそマリオ通

左ページでは代表的なウラワザを紹介したが、マリオ・シリーズにはまだまだ多くの技がある。下の表にまとめてみたので、SFC版を手にしたあかつきにはぜひともトライしてほしい。ひょっとするとSFCだけの技があるかもしれないので、それを探すのもいいだろう。とにかくクリアしただけではマリオは語れないぞ。

まだまだあるマリオのウラワザ

技	ソフト	技の出し方&効果
神経衰弱を１回パスして面クリア	『3』	神経衰弱のスペードをプレイせずにゲームオーバー。コンティニュー後プレイ。
パタパタの羽根で進むタヌキマリオ	『3』	パタパタの羽でワールド６－３を進み、飛びながら巨大ブロックを叩く。
光るフラワーを取っていきなりファイヤーマリオ	『3』	ワールド５－７の最初アイテムの場所でフラワーを出し隣のブロックを叩く。
Ⓑダッシュでタイム節約	『3』	長い直線コースなどⒷダッシュでPマークが点灯中はタイムの減りが少ない。
巨大プクプク攻略法	『3』	ワールド３－３，３－８に入る前にパタパタの羽根を使い、その後ⒶとⒷを連打。

ボクらのヒーロー、マリオがハリウッド映画になった!!

MOVIE スーパーマリオ

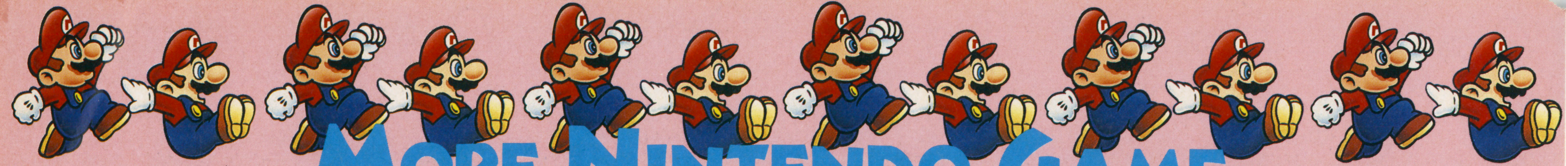
アメリカでも大人気のマリオが4,500万ドル（１＄＝120円でも54億円）もの製作費をかけて映画化された。日本公開タイトルはずばり『スーパーマリオ』。SFCの『コレクション（仮）』発売と同時期に全国東宝洋画系でロードショー公開される予定だ。ストーリーはマリオとルイージが、少女デイジーを巡って爬虫類人間クッパ大王と戦うというもの。ド派手なアクションとSFX技術に注目だ。

⬅怪優デニス・ホッパー演じるクッパ大王。映画では爬虫類人間。

⬅『ロジャー・ラビット』のボブ・ホスキンス演じるマリオ（右）とゲームのキャラとはずいぶん印象の違うルイージ（左）。

⬆ピーチ姫的存在のデイジー。なかなか美人です。

©1993 ALLIED FILMMAKERS N.V. All Rights Reserved. ©1993 Buena Vista Pictures Distribution, Inc. ©1993 NINTENDO All Rights Reserved.

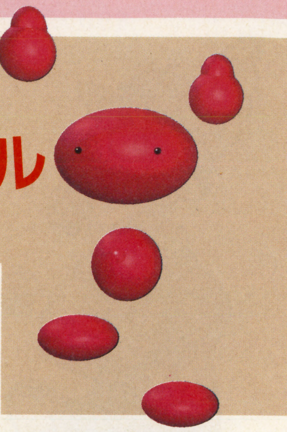


MORE NINTENDO GAME
任天堂、ファミコン新作をリリース

AND MORE NINTENDO GAME

ジョイメカファイト™

ド迫力のロボメカバトル

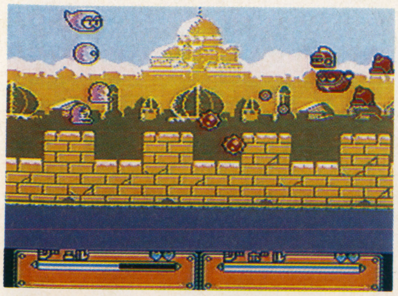


FC	5月21日発売		
	ACT	4M	Ⓑ
	任天堂		¥4,900(込)

夏のマリオ旋風で盛り上がる任天堂からファミコンでも新作が登場。『ジョイメカファイト』はデカキャラのロボットがユニークな技を繰り出す、異色の格闘アクションゲームだ！

ロボットならではのユニークな動きに注目

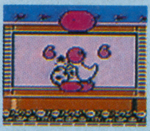
基本は『ストII』ライクのアクション。相手のHPを先に失わせたほうが勝ちというシンプルなルールだ。モードは1P用のクエストモードと各種の対戦モードで構成。各キャラの持つ4つの必殺技が攻略の決め手となる。



⬅体の各パーツを離すことによって独特の動きと大きな体つきを実現。

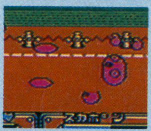
基本はこんなアクション

ジャンプ



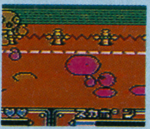
⬅✚ボタンの上でジャンプ。キックなどと併用可。

足ばらい



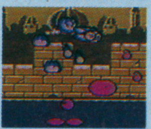
⬅✚ボタンの下を押しながらⒷボタンを押す。

パンチ



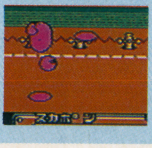
⬅Ⓐボタンを押す。キャラによって出方が違う。

投げ



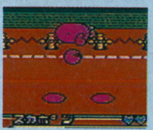
⬅接近戦で✚ボタンの左右どちらかとⒶボタン。

キック



⬅Ⓑボタンでキック。形はキャラによりさまざま。

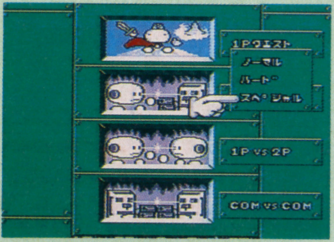
防御



⬅✚ボタンの下か後ろで相手の攻撃を防御。

クエストモードをクリアすると選択キャラが増加

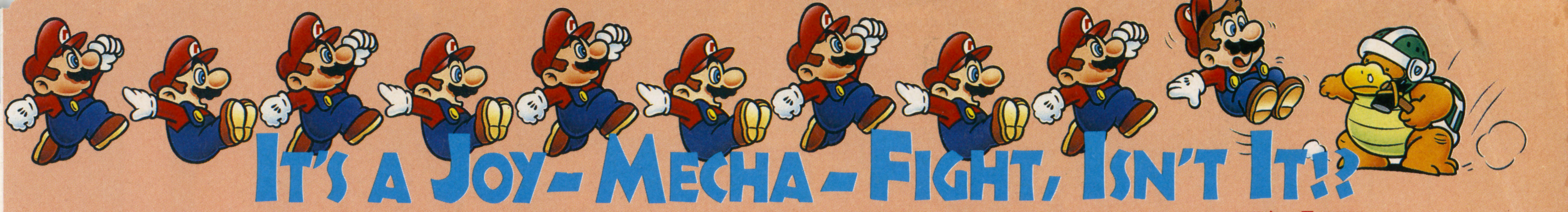
1P専用のクエストモードでは、倒したロボットをマイキャラとして選択できるようになる。このキャラは対戦モードにも反映され、最大で36体のロボットを選べるようになるぞ。



⬆クエストモードのハードモードをクリアすると36体すべてが選べるようになる。

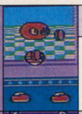
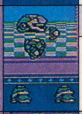
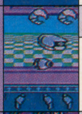
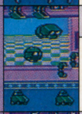
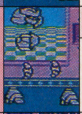
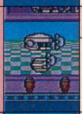
勝つも負けるも技次第。全36体の必殺技を大公開！

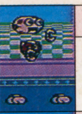
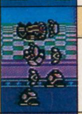
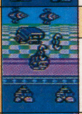
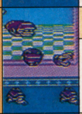
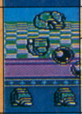
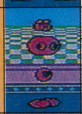
キャラ	必殺技1	必殺技2	必殺技3	必殺技4
ホノオ	**ファイアーボール** ✚ボタンの前、下、後と素早く押してからⒶボタンを押す。	**ファイアーフレア** Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	**クウチュウセオイナゲ** 接近戦で✚ボタンの前か後を押しながらⒶボタンを押す。	**ファイアーウェーブ** ✚ボタンの下を少し押してⒶボタンを押す。
タイガー	**ダッシュアッパー** ✚ボタンの後、下、前とすばやく押して、Ⓐ、Ⓑボタンを押す。	**フライングニーキック** ✚ボタンの後を少し押してからⒷボタンを押す。	**スープレックス** 敵の近くで✚ボタンの前か後を押しながらⒶボタンを押す。	**イーグルキック** ジャンプ中に✚ボタンの下を押して、Ⓑボタンを押す。
ネオ	**カイテンアッパー** Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。非常に強力な技。	**レンダキック** Ⓑボタンをすばやく続けて押す。	**ネオ スープレックス** 接近戦で✚ボタンの前か後を押しながらⒶボタンを押す。	**ウェーブショット** ✚ボタンの下を少し押してからⒶボタンを押す。
センジュ	**ドリルアタック** ✚ボタンの下をしばらく押してから、Ⓐボタンを押す。	**レンダパンチ** Ⓐボタンをすばやく続けて押す。	**クビナゲ** 接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	**フライングドリル** ジャンプ中にⒶ、Ⓑボタンを同時に押す。
サスケ	**クウチュウナゲ** 敵のジャンプ中に、接近ジャンプして、✚ボタンの前か後を押しながらⒶ。	**カギヅメ** ✚ボタンの後、前をすばやく押して、Ⓐボタンを押す。	**トモエナゲ** 接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	**スライディング** ✚ボタンの後、下をすばやく押して、Ⓑボタンを押す。
アイ	**アイ コプター** ジャンプ中に✚ボタンの上を押しながらⒷボタンを押す。	**アイ アストロン** Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	**アイ スープレックス** 接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	**カッターキック** ✚ボタンの後、下、前とすばやく押して、Ⓑボタンを押す。
ジャイアント	**ダッシュストレート** ✚ボタンの後を少し押してから、✚ボタンの前とⒶボタンを押す。	**ヘッドバット** Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	**パワーボム** 敵の近くで✚ボタンの前か後を押しながらⒶボタンを押す。	**クエイクウェーブ** ✚ボタンの下を少し押してから、✚ボタンの後とⒶボタンを押す。
スカポン	**ローリングスカ** ✚ボタンの後を少し押してから✚ボタンの前を押しながらⒷボタンを押す。	**コンナンイヘラン** Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	**スカポンナゲ** 敵の近くで✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	**トンデケー** ✚ボタンの下を少し押してからⒶボタンを押す。



IT'S A JOY-MECHA-FIGHT, ISN'T IT!?

ロボットが主人公の異色格闘ACT登場

ザコ 	タメパンチ	タメキック	シンクウ タメパンチ	シンクウ タメキック
	✚ボタンの下をしばらく押してから、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの下をしばらく押してから、Ⓑボタンを押す。	✚ボタンの下をしばらく押してから、ジャンプしてⒶボタンを押す。	✚ボタンの下をしばらく押してから、ジャンプしてⒷボタンを押す。
ボコボコ	ハチャメチャ	グルグルスロー	ボコボコナゲ	ハリケーンボコボコ
	Ⓐボタンをすばやく何度も押す。	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの前を押しながらⒷボタンを押す。
ジオ 	ジオ クラッシュ	ジオ ウェーブ	スープレックス	ジェット ストリーム
	Ⓐボタンをすばやく何度も押す。	✚ボタンの下をちょっと押してから、Ⓐをボタン押す。	接近戦で✚ボタンの前か後を押してから、Ⓐボタンを押す。	ジャンプ中に、Ⓑボタンを同時に押す。
ガラック 	リバースキック	ガラック アタック	ガラック スロー	シャカシャカ キック
	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの後をちょっと押してから、Ⓑボタンを押す。	接近戦で✚ボタンの前か後を押してから、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの前を押しながらⒷボタンを押す。
オールド 	アタック ワン	アタック ツー	アタック スリー	アタック フォー
	✚ボタンの後を押しながら、Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの後、前と押して、Ⓐを押す。	✚ボタンの下をちょっと押してから、Ⓐを押す。	前を押しながら、Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。
ジボル	スクリュー パンチ	アーム バルカン	ジボル ナゲ	サンダー アーム
	✚ボタンの後を押しながら、Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの後、前を押して、Ⓐボタンを押す。	接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの前を押しながらⒶ、Ⓑボタンを同時に押す。
ジェル	ドロロンパ	ジェル キック	ジェル スロー	ジェル ツイスター
	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの後をちょっと押してから、Ⓑボタンを押す。	接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	ジャンプ中にⒶ、Ⓑボタンを同時に押す。
スケーター	ホイール アタック	ドライブ キック	トリプルサマーソルト	スピン アッパー
	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの後をしばらく押してから、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの下とⒶボタンを同時に押す。	✚ボタンの後をちょっと押してから、Ⓑボタンを押す。
レジェンド 	トルネードエナジー	ニー アタック	ソニック スロー	ヒール プレス
	✚ボタンの下をちょっと押してから、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの後を少し押してからⒷボタンを押す。	接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。
ホバー 	ハイパー アッパー	ハイ ジャンプ	メテオ シュート	ホバー スライド
	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの下をちょっと押してから、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの下をちょっと押してから、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの前を押しながらⒷボタンを押す。
シェンロン	ゲンリュウ ケン	ヤケツクイキ	リュウセイラク	カイテンリュウコショウ
	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの後、前と押して、Ⓐボタンを押す。	接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの前を押しながら、Ⓑボタンを押す。
スター	キャノンヘッド	ロケット ジャンプ	スターダストプレス	バック クラッシュ
	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの下をちょっと押してから、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの下をちょっと押してから、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの下をちょっと押してから、Ⓑボタンを押す。
ゴーストン	スカルダンス	ソウル ショット	ゴーストン スロー	ボルキャノン
	✚ボタンの後をしばらく押してから、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの下をちょっと押してから、Ⓐボタンを押す。	接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの前を押しながらⒶ、Ⓑボタンを同時に押す。
ギガント	ショルダーバルカン	ショルダータックル	パイルドライバー	サイクロン プレス
	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの後をしばらく押してから、Ⓐボタンを押す。	接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの前、下、後をすばやく押してⒶボタンを押す。

ジオーヌ 	ダダコネ アタック	ジオーン ウェーブ	ジオーン ナゲ	ジオーン サイクロン
	Ⓐボタンをすばやく何度も押す。	✚ボタンの下をちょっと押してから、Ⓐボタンを押す。	接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの前を押しながら、Ⓑボタンを押す。
スーパーザコ	ザコ アッパー	ザコ ウェーブ	ザコ ナゲ	ザコ キック
	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの下をちょっと押してから、Ⓐボタンを押す。	接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの後をちょっと押してからⒶボタンを押す。
カエン	レインボー フレア	レインボー ウェーブ	セオイスープレックス	レインボー タックル
	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの下をちょっと押してから、Ⓐボタンを押す。	接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの前、下、後とすばやく押してⒶボタンを押す。
レオ 	リニア アッパー	フライングレオキック	レオ スープレックス	ファルコン アタック
	✚ボタンの後、下、前をすばやく押して、Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの後をちょっと押してからⒷボタンを押す。	接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	ジャンプ中に✚ボタンの下を押しながら、Ⓑボタンを押す。
ネイ	ネイカイテンアッパー	アトミック エナジー	ネイ スープレックス	ビート キック
	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの下をちょっと押してから、Ⓐボタンを押す。	接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	Ⓑボタンをすばやく何度も押す。
アシュラ 	ビート ドリル	ドリル ハリケーン	アシュラ スロー	アシュラ ニードル
	Ⓐボタンをすばやく何度も押す。	✚ボタンの下をしばらく押してから、Ⓐボタンを押す。	接近戦で✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。
ハンゾー 	カスミ オトシ	ダブル スラッシュ	トモエスープレックス	ジェット スライド
	敵のジャンプ中に接近し、✚ボタンの前か後を押しながらⒶボタンを押す。	✚ボタンの後、前と押してⒶボタンを押す。	敵のすぐ近くで✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの後、下と押してⒷボタンを押す。
ワイ	バルカン クロー	ワイ コプター	ワイ スープレックス	スラッシュ アタック
	Ⓐボタン、Ⓑボタンを同時に押す。	ジャンプ中に✚ボタンの上を押しながら、Ⓑボタンを押す。	敵のすぐ近くで✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの後、下、前とすばやく押してⒷボタンを押す。
ガイアン 	ハンマー ヘッド	ガイアン ストレート	パワー クラッシュ	ダイナ ウェーブ
	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの後をしばらく押してから、前を押しながらⒶボタンを押す。	敵のすぐ近くで、✚ボタンの前か後を押しながらⒶボタンを押す。	✚ボタンの下をちょっと押してから後を押してⒷボタンを押す。
スカポカーン 	ハチャメチャクチャ	トンデケ ポカーン	スカポカーン ナゲ	ローリング ポカーン
	Ⓐボタンをすばやく何度も押す。	✚ボタンの下をちょっと押してから、Ⓐボタンを押す。	敵のすぐ近くで✚ボタンの前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの後をしばらく押してから、前を押しながらⒷボタンを押す。
ダチョーン	クルリンパ	ワイルド ダッシュ	サバンナ スロー	アフリカン スラッシュ
	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの後をしばらく押してから、Ⓐボタンを押す。	敵のすぐ近くで前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの前を押しながら、Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。
ラー	グルグル	ビョーン	ウリャウリャ	ガッシャ
	Ⓐボタンをすばやく何度も押す。	✚ボタンの後をちょっと押してから、Ⓐボタンを押す。	敵のすぐ近くで前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。
ガーボーグ	メタ トルネード	ハンマー ウェーブ	リフト スロー	アーム ウォーク
	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの下をちょっと押してから、Ⓐボタンを押す。	敵のすぐ近くで前か後を押しながら、Ⓐボタンを押す。	✚ボタンの後をちょっと押してから、Ⓐボタンを押す。
ホウオウ	ホウオウ アッパー	ホウオウ キャノン	ホウオウ ブレイク	ホウオウ クラッシュ
	Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押す。	✚ボタンの後、下、前とすばやく押して、ⒶボタンかⒷボタンを押す。	敵のすぐ近くで✚ボタンの前か後を押しながらⒶボタンを押す。	✚ボタンの後をちょっと押してから、Ⓐボタンを押す。

SUPER攻略

THE WINNING MANUAL

DRAGON BALL Z 超武闘伝

ドラゴンボール

スーパーぶとうでん

攻略ポイント

原作通りの魅力を持ったキャラが繰り広げる白熱バトル！ 今回は新コマンドの紹介のほかに、ストーリーモードと対戦をキャラ別に徹底攻略だ！

SFC	発売中	
ACT	16M	——
バンダイ		¥9,800

情報①隠れキャラ5人の登場コマンド 情報②隠しステージ 情報③隠し必殺技コマンド

対戦も1Pも『DBZ』がアツイ!

同キャラ対戦コマンド&すべてのキャラ登場コマンド

前号でちょっと紹介した同キャラ対戦コマンドには、まだ続きがあった！ ストーリー紹介のデモのときに下のようにコマンドを入れると、すべてのキャラを使って対戦できるのだ。１回めを入れるとピロリーンと音がして、２回めが入ると「やった！」と声がするぞ。

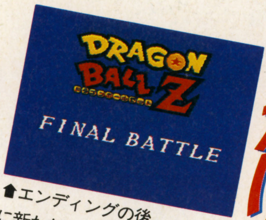
⬆あのパーフェクトセルも操作できる！ 勝つのははたしてどっちだ？

コマンド		
	同キャラ対戦	✚上、Ⓧ、下、Ⓑ、左、Ⓛ、右、Ⓡ
	隠れキャラ５人登場	上のコマンドをもう一度くり返す

©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1993

最強の男？サタン登場！

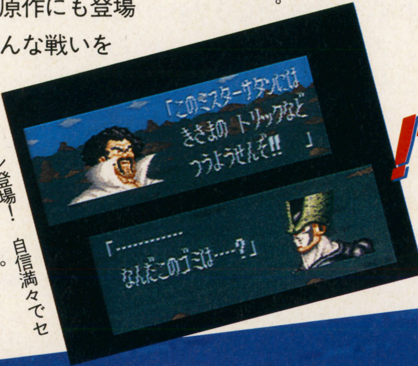
なんとストーリーモードに隠れステージが存在した！　ある条件を満たした上で最終ステージをクリアすると、エンディングの後にファイナルステージが出現するのだ。しかもそこでは、原作にも登場したサタンが悟空たちの味方として登場する。彼がどんな戦いを見せてくれるのか、そして最後の最後でセルを倒すのはいったい誰かはプレイしてのお楽しみ！



⬆エンディングの後に新たな戦い。

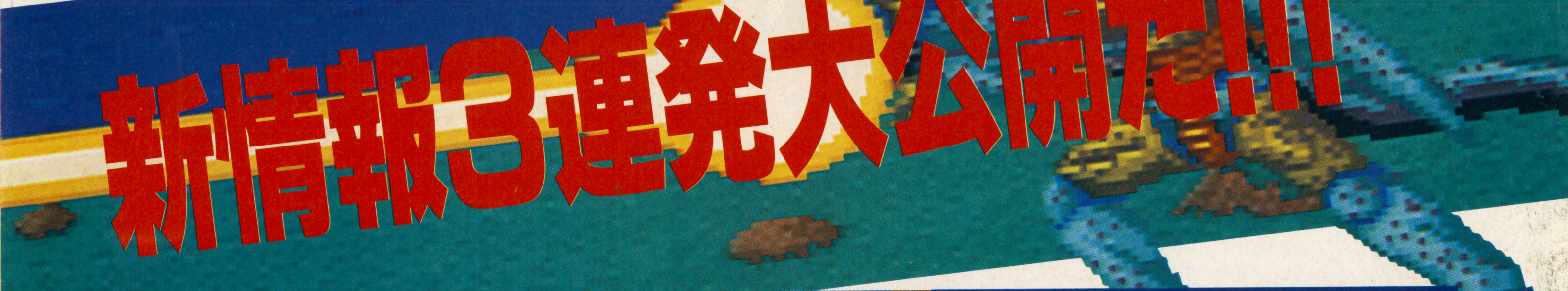
サタンの活躍やいかに……!?

⬆マントを羽織ってけっこう強そうだ。



➡サタン登場！　自信満々でセルに相対するが……。

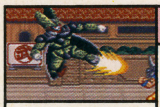
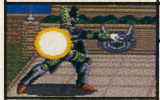
⬅はたしてこの戦いの結末は？

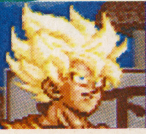


新情報3連発大公開だ!!!

パーフェクトセルの必殺技コマンドはこれだ！

対戦でパーフェクトセルを操れるようになったら、知っておきたいのが彼の必殺技コマンド。威力も派手さもピカイチだぞ。

画面	技名	説明	コマンド
	スラッシュダウン・キック	悟空やピッコロのものと同じキック技だ。	✚✚+Ⓑ
	連続エネルギー弾	エネルギー弾を3発連続して放つ。相手の意表を突け。	✚+Ⓐ
	グランドスライダー	体を起こして体当たりする。間合いを詰めたいときに。	✚+Ⓑ
	エナジードライブ	魔貫光殺砲のような光線技。威力はそこそこだ。	✚✚✚+Ⓐ
	バスター・キック	離れた相手をムリヤリ引き寄せてキックする。	✚+Ⓑ
	グラヴィティーボマー	両手に発生させた光弾を合わせて発射。威力はデカイ。	✚+Ⓐ
	パーフェクトアタック	連続してキックとヒジ打ちを出す。ガードの上からも有効。	✚✚+Ⓑ



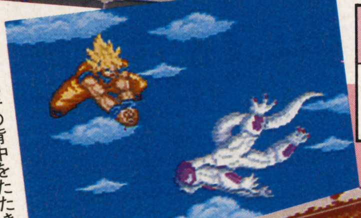
超悟空の最強の必殺技メテオスマッシュ！

超悟空にはまだ隠された必殺技が残されていた！　敵に接近して下のコマンドを入力すると、3段攻撃をブチかますメテオスマッシュが飛び出すぞ。入力が難しいので練習しよう！

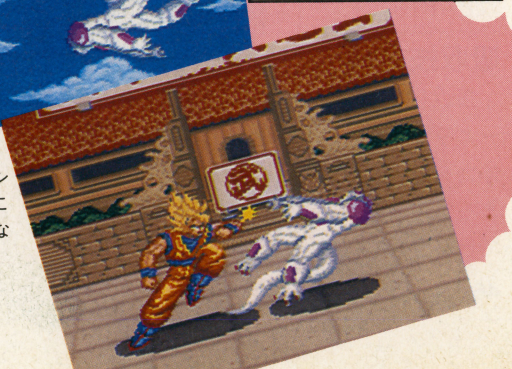
コマンドは

✚+Ⓑ

➡まず相手を空中高く蹴り上げるのだ。



➡次に相手の背中をたたきつけ、地面に激突させる。もう相手はこっちのなすがまま。



➡とどめは相手にダッシュ・エルボー！　ただこの技は2人が地上にいないと使えないので注意。

※「パーフェクトセル」と「超悟空」の必殺技コマンドは、相手が右側にいる場合です。

対戦を制するならキャラ別の戦い方を学べ！

どんなゲームにおいてもいえることだが、人間相手の対戦プレイがいちばん奥が深くて面白い。このゲームも他にもれず、P.48の対ＣＯＭ戦のハメ技が使えないぶん、プレイヤーの戦い方のセンスが問われるため戦いが白熱することは間違いない。ここでは各キャラの間合い、スピード、必殺技の特性などからそれぞれの上手な戦い方を紹介するので、それを参考にして自分なりの攻略法を編み出そう。

⬅ここでも光線技返しができることが絶対条件だ。

⬅攻撃は最大の防御なり！　各キャラの能力を信じて戦うのだっ！

悟空

パワー	★★	特徴
スピード	★★★	間合いは狭め。有効技も少ない。

地道に攻めていけ！

悟空の技でいちばん使えるのがスラッシュダウン・キック。しかしジャンプ直後に使わないとガードされるので注意。頼みは光線技だが跳ね返されるとツライぞ。

⬅このキックで間合いを詰める。

➡後は離れて光線技で決める。

ピッコロ

パワー	★★	特徴
スピード	★★★	広い間合いをいかして戦おう。

中距離攻撃で勝利

しゃがみキックの広い間合いを利用して戦うのもテ。後はミスティック・アタックとソニック・キックで攻める。上下に別れての追跡エネルギー弾は牽制に有効だ。

⬅スキはデカいが間合いが広いのがイイ。

➡相手を捕らえたらソニック・キック！

ベジータ

パワー	★★★	特徴
スピード	★★★	接近戦の技が豊富。近寄れ！

接近戦の王者だ！

スーパー・ダッシュとスライディング・キックは接近戦に持ち込んだときに大きな威力を発揮する。連続エネルギー弾も近い距離なら相手の体力を削ってくれるだろう。

⬅スライディング・キックで近寄れ。

➡次はスーパー・ダッシュで体力を削る。

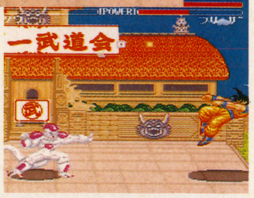
フリーザ

パワー	★★★	特徴
スピード	★★	間合いは狭いが接近戦に強い。

ガードの上から攻撃

動きが遅めなので相手を離さない戦いをしなければならない。接近していればスパイラル・テイル・アタックで体力を削れる。離れたらサイコキネシスで攻撃！

⬅ガードの上から体力を削れるぞ。



➡見えないサイコキネシスはキクー！

人造人間20号

パワー	★★	特徴
スピード	★★★	動きは遅いが間合いは広め。

吸収技をいかせ！

接近しているときはデスランサーとブラッディダンスを多用して体力を奪ってやろう。パワーがたまったら遠慮なくエネルギー吸収でライフを吸い取ってしまえ！

⬅デスランサーはスピードが速い。

➡エネルギー吸収は脅威だぞ。

人造人間18号

パワー	★★	特徴
スピード	★★★★	接近戦に強い。離れたら光線技。

相手の意表をつくのだ

スライディング・キックとブラッディダンスは接近したときに大きな威力を発揮する。パワーがたまったらエネルギー斬で相手の意表を突くといい。

⬅スライディングで接近して……。

➡ブラッディダンスで決まりだッ！

セル

パワー	★★★★	特徴
スピード	★★★★	間合いは広め。接近戦に強い。

広い間合いで戦え!

グランドスライダーで間合いを詰めたらすかさずバスター・キック。これでガードの上からでも体力を削れる。離れたらエネルギー斬連続攻撃で攻めたてろ。

➡バスターキックが主な技だ。

➡エネルギー吸収も持っている。コワイ。

人造人間16号

パワー	★★★★	特徴
スピード	★★	動きは遅いが接近戦に強い。

接近戦に持ち込め

動きが遅い上、接近戦用の技が多い。接近したらハリケーン・クラッシャーと無敵状態になるクロスガード・ボンバーで。相手が離れたらロケットパンチだ！

➡無敵状態になればどんな攻撃もへーキ。

➡パンチは相手のエネルギー弾を消すぞ。

トランクス

パワー	★★★★	特徴
スピード	★★★★	バランスがよく技も豊富。

連続攻撃でGO!

接近したときはトルネード・ショットでひたすら攻撃。連続して攻撃が繰り出せる上、スキも少ない。至近距離からの連続エネルギー弾を多用するのもおもしろい。

➡トルネード・ショットは多用すべき技。

➡連続エネルギー弾も使ってみよう。

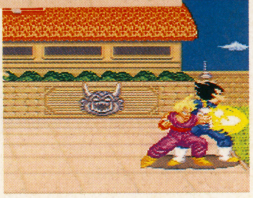
悟飯

パワー	★★★	特徴
スピード	★★★★★	間合いは広く連続技もアリ。

素早さはピカイチだ!

けっこうすばやく使いやすいキャラだ。スライディング・キックと爆裂パンチで接近戦を制すれば勝ったようなもの。離れたらかめはめ波で攻撃してみよう！

➡キック系の必殺技で間合いを詰めろ。



➡そしたら爆裂パンチでKOだ！

超悟空

パワー	★★★	特徴
スピード	★★★	技の種類が増えている。

強力技を使いこなせ

4連脚とメテオスマッシュが使えるようになった。接近したらスラッシュダウン・キックで相手の間合いに入り、メテオスマッシュを決めるのが必勝パターン。

➡やっぱり基本はスラッシュダウン。

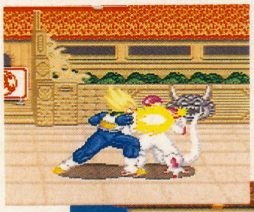
➡メテオスマッシュは難しいぞ！

超ベジータ

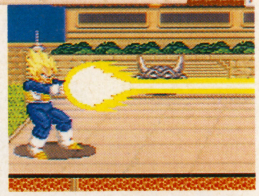
パワー	★★★★★	特徴
スピード	★★★	普通のベジータと変わらない。

やっぱり接近戦だ

技の内容は普通のベジータとまったく変わらない。戦いかたもいままで通りでいいだろう。連続エネルギー弾で牽制しつつ間合いを詰めて接近戦に持ち込め。



➡やっぱり彼は接近戦が似合う。



➡イチかバチかの大技もいいかも。

パーフェクトセル

パワー	★★★★★	特徴
スピード	★★★★★	間合いは広い。最強か？

攻撃のスキを与えるな

必勝パターンは普通のセルとほぼ同じ。グランドスライダーで間合いを詰め、パーフェクトアタックで体力を削る。パワーがたまったらグラヴィティーボマーに挑戦。

➡パーフェクトアタックを多用しよう。

➡相手を吸い込むバスター・キックも。

対戦での心得4か条!!

1 フラついたスキを

⬆光線技のチャンス。相手は避けられない。

2 返し技は必須!

⬇相手の光線技を避けられないとお話にならないぞ。

3 パワーはムダにするな

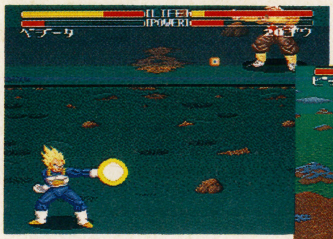
⬇ガードすればパワーもたまっていく。

4 ガードは確実に

⬆体が光ったら接近戦に臨め。

最強になるために スーパーモード大攻略！

さあ、ここではみんながめざす最強モード、「スーパー」の攻略を徹底的に追求していくぞ。このモードで最低限必要なのは、敵の光線技を確実にはじく、あるいははじき返すテクニックだ。COM側はこちらよりパワーがたまる時間が速いため、ミスると確実に大ダメージを受ける。他のモードより入力のタイミングが多少速いから、何度も練習してモノにしよう。そして「スーパー」モード攻略のポイントは、COMのクセを見切ったハメ技を多用することだ。「卑怯だから」なんて甘い考えはすてて、勝利のために鬼になって戦おう。さもないと、負けて土の上に横たわるのはキミ自身だ。宇宙最強の戦士をめざし、思いっきりバトルしようぜ！



⬆光線技は確実に返せるようになること。これは鉄則だ！

⬇ハメ技は決して卑怯ではない。ハマる方が悪いのだ！

⬆イチかバチかの光線技も試して見るといいぞ。

対 ピッコロ

使用キャラクター…悟空

ピッコロはいきなりミスティック・アタックで攻撃してくるはず。それを避けたら低空のスラッシュダウン・キックで転ばせよう。あとはピッコロの起き上がりざまにスラッシュダウン・キックでハメるだけ！

➡スタート直後にスラッシュダウン・キック！ 一回決まれば後はラク。

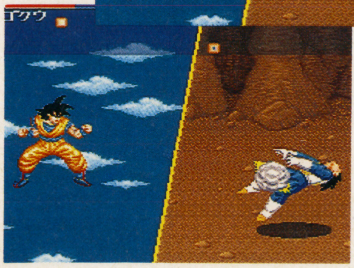
⬅画面端でバシバシキック。これだけでピッコロはオダブツなのだ。

対 ベジータ

使用キャラクター…悟空

ベジータはピッコロで戦ってもいいが、スーパーダッシュで大幅に体力を削られるおそれがある。おススメは、上下に別れての悟空の元気玉。エネルギー弾が届かない位置から撃てば、勝手に当たってくれるぞ。

➡相手のエネルギー弾が届かない位置から、元気玉を飛ばしてやろう。



⬅これがけっこうよく当たる。こちらの体力が少ないときに使ってもOK。

対 フリーザ

使用キャラクター…ピッコロ

接近戦に強いフリーザだが、負けずにこちらも接近戦で対抗。実はピッコロのしゃがみキックなら、相手のシッポ攻撃の間合いの外から攻撃できるのだ。起き上がりざまに何度も使えばラクに倒せるぞ。

➡間合いを見切ってしゃがみキック。起きあがったらまたキック。

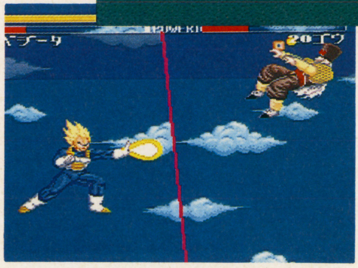
⬅画面端でもまたキック。これだけでやられるなんてたわいのないヤツだ……。

対 人造人間20号

使用キャラクター…悟空 ベジータ

20号に接近戦は禁物だが、相手のフェイント・ヘッド・アタックのときに生じるスキを超ベジータのダッシュ・アタックでハメる方法がある。超悟空と超ベジータ共通の戦い方は至近距離の連続エネルギー弾！

➡フェイント・ヘッド・アタックはスキだらけ。ダッシュ・アタックで応酬。



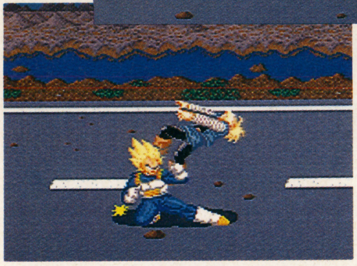
⬅近い距離からの連続エネルギー弾もけっこう当たる。吸い取られないから安心。

対 人造人間18号

使用キャラクター…ベジータ

18号はエネルギー弾とブラッディダンスのあとにスキができる。接近しておいてチャンスがきたら、スライディング・キックで攻撃してやろう。至近距離での連続エネルギー弾も有効だ。

➡こいつはとにかく接近戦。まずダッシュ体当たりで間合いに入れ。



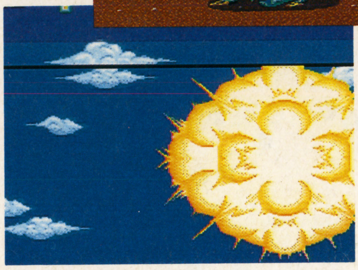
⬅スキができたらスライディング・キック。体力に注意して戦おう。

対 セル

使用キャラクター…ピッコロ

セルに対するはピッコロ。分割線がでるギリギリの距離をとっておいて、近寄ってくる瞬間にソニック・キックをくらわしてやろう。光線技も避けきれないことがあるので、使ってみるのもテだ。

➡エネルギー吸収を持っているので、距離をあけてのソニック・キックが有効。



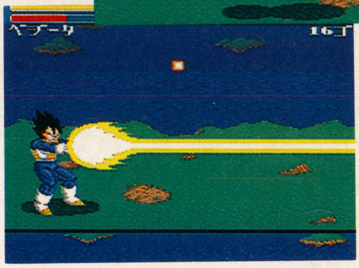
⬅光線技も決まることがある。パワーがたまったらやってみる価値アリ。

対 人造人間16号

使用キャラクター…ベジータ 悟空

16号はスタート直後にゆっくりナナメジャンプしてくる。そこを超悟空のジャンプ・ニーリフトか超ベジータのアロー・キックで撃墜だ。分割線がでる距離をとればまたジャンプしてくるのでハメも可能だ。

➡ゆっくりジャンプしてきたら、対空キックで迎撃だ。これでハメちゃえ。



光線技はガードすることが多いので、多少ダメージを与えられるぞ。

対 トランクス

使用キャラクター…超悟空

トランクスは超ベジータで戦いたいところだが、超悟空でいこう。スキをついてのスラッシュダウン・キック、近い距離の連続エネルギー弾がけっこう効くのだ。あとは根気よく攻撃していこう！

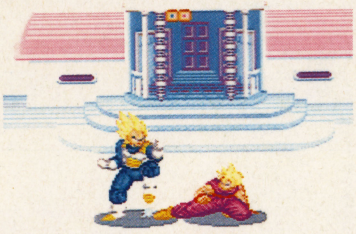
➡スラッシュダウン・キックで攻撃。低空で出さないと返される恐れが。

⬅パワーがたまったら迷わず連続エネルギー弾だ。一発は必ず決まる。

対 悟飯

使用キャラクター…超ベジータ

悟飯は体力があるので、倒すためには根気が必要。そしてその方法は、超ベジータの起き上がりざまスライディング・キックハメだ。1回でもはずすと悟飯のスピードのある攻撃にやられるぞ！



➡悟飯はスタート直後いきなりスライディング・キックしてくる。避けて……。

⬅こっちからスライディング・キック！ 外さなければこれだけで勝てる。

そして戦士はパーフェクトセルとの戦いに挑む！

ついに完全体セルとの戦いだ！ しかしこいつもあるハメ技を使うと簡単に倒せるのだった…。

⬅スーパーモードのパーフェクトセル。なんとかしてハメろ！

ディオラメンションRPG

竜の戦士 BREATH of FIRE

ブレス オブ ファイア

攻略ポイント

8人目の仲間、モグがパーティに加わってから、最終決戦の舞台浮遊要塞までをチャートとポイント紹介でバッチリ攻略しちゃうぞ。ほかにも合体や変身についての情報も教えちゃおう！

SFC	発売中		
	RPG	12M	Ⓑ
	カプコン		￥9,800

いよいよ大づめ！ 浮遊要塞までを攻略だ！

8人の仲間が揃ってからの攻略チャート

春の村	天の塔やジグムトについての情報を聞く。
天の塔	ジグムトの術で夢の世界に閉じこめられてしまう。
ジグムトの夢の村	ジグムトの良心のことなどについての情報を聞く。
悪夢の塔	ジグムトを倒して、天のカギを手に入れる。
天の塔	天のカギを使って、春の村を暖かな村に戻す。
春の村	滝の裏にある洞くつを抜けてチャム村へ向かう。
チャム村	村の時間が止まっている。時空の塔についての情報。
時空の塔	カーラの術で時空のはざまに投げ出され、仲間とはぐれる。
チャム村	仲間と再会。エランにカーラの事をうちあける。
時空の塔	カーラとの戦闘。今度はニーナ以外の仲間とはぐれる。
チャム村	大ケガをしたエランを見舞う。「ホリディの実」の情報が。
ホリディの木	ビルダーを先頭にして木を叩くとホリディの実が……。

マップ上のポイント

❶ドラグニール
❷カンタベル
❸ナナイ王国
❹ウィンディア
❺アウラの洞くつ
❻ロメロ村
❼カーマの塔
❽タタール村
❾トトール村
❿嘆きの森
⓫安らぎの洞くつ
⓬パスラの浮き島
⓭巨人の墓場
⓮上流のほこら
⓯妖精の森
⓰竜のほこら
⓱岬の洞くつ
⓲光の町
⓳光と闇の洞くつ
⓴闇の町
㉑砂漠の洞くつ
㉒チューン
㉓盗人の墓
㉔光と闇の塔
㉕無人島
㉖マッカ
㉗ガンツ
㉘隠し砦
㉙武器マニアの老人
㉚ナバルの城
㉛さまよえる都市
㉜海底火山
㉝風の村
㉞カエルの洞くつ
㉟グラモール
㊱音楽の国
㊲春の村
㊳天の塔
㊴チャム村
㊵時空の塔
㊶ホリディの木
㊷カーラの城
㊸帝都
㊹オババの家

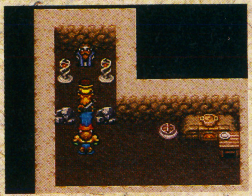
©CAPCOM

カーラの城	カーラが心を開いて、天のカギを手に入れることができる。
時空の塔	チャム村の時間を元に戻す。ニーナが行方不明に。
音楽の国	記憶喪失のニーナがいる。チャム村の名医について情報。
チャム村	名医に会って、オリザニンを作る材料を教えてもらう。
フィールド	オリザニンの材料になるアイテムを探す。
チャム村	名医に材料を渡して、オリザニンを作ってもらう。
音楽の国	オリザニンでニーナの記憶を取り戻させる。
チャム村	ナゾの男が帝都に入るための通行証をくれる。
帝都	塔に上るために必要な部品についての情報を聞く。
春の村	塔に上るのが好きな男に壊れた部品をもらう。
ガンツ	長老に壊れた部品を渡して修理してもらう。
帝都	塔に上ると、ナゾの男がいて、黒竜王の弱点を教えてくれる。
音楽の国	黒竜王の弱点ドラゴンソウルを手に入れる。
帝都	黒竜王を倒す。しかし、ジュダスに女神のカギを奪われる。
パスラの浮き島	女神復活の儀式を阻止するために最上階へ。
女神の塔	シスタードラゴンと戦闘。ジュダスが女神を復活させる。
ドラグニール	長老たちに危ないところを救われる。浮遊要塞の情報。
オババの家	どこかに趣味があう人はいないかとたずねられる。
武器マニアの老人	オババに一覧表を渡してきてくれと頼まれる。
オババの家	へんなものを渡されて、鑑定してもらってくれと頼まれる。
武器マニアの老人	へんなものを渡す。オババに手紙を渡してくれと頼まれる。
オババの家	手紙を渡す。老人に手紙を届けてくれと頼まれる。
武器マニアの老人	手紙を渡す。破岩のツメをもらう。
グラモール	穴掘り名人に穴掘りの極意を教えてもらう。
浮遊要塞	破岩のツメで穴を開けて、要塞の内部に侵入する。

新皇帝ジュダスを倒し世界に平和を!!

探してみよう 合体編

ダンクの合体能力はレベルアップでは身につかない。人から教えてもらうことで身につけるんだ。たとえばガンツの長老の家。タンスの裏の隠し部屋でも合体を教えてくれる。



⬆棚を押すと、秘密の入り口が見つかるぞ。

⬅この人が合体技を教えてくれるんだ。

そのほかにもこんな合体が

デボ

ランクル

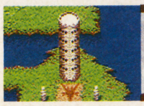
ぷかぎゅる

ポイント攻略1 春の村〜カーラの城

春の村

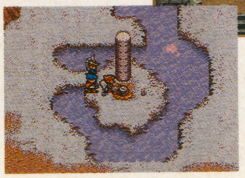
この村の滝の裏に、帝都方面へ抜ける洞くつがある。でも異常な寒さのために、滝は凍ってしまっている。寒さの原因をつきとめて、春の村を元の暖かな村へ戻してやろう。

SHOPデータ			
武器屋		道具屋	
爆裂ナイフ	5500Z	薬草	10Z
さびたツメ	7000Z	毒消し	15Z
アイアンネイル	10000Z	ベムの涙	20Z
ウイングソード	10000Z	ベムの涙×9	180Z
鉄のヨロイ	5000Z	知力の実	30Z
ハリセンボン	8000Z	知力の実×9	270Z
ガイアの面	8000Z	おふだ	150Z
クォーツチェスト	10000Z	リフルエキス	2000Z



天の塔

天の塔に入るには、1度地下に潜らないといけない。モグを先頭にして、塔の前で穴を掘ってみよう。塔の地上部分はすごく単純な構造をしている。上る階段を探して、まっすぐ最上階へ向かおう。



⬅穴を掘って、地下から塔の中に入るしかないぞ。

⬅何もないフロアがつづく。上りの階段はどこに？

⬇最上階にはジグムトが待ちかまえていた。

ジグムトの夢の中の町

天の塔の最上階でジグムトの術にかけられて、リュウたちはジグムトの夢の世界に閉じ込められてしまう。そしてこの夢の中の町へ…。この町の人たちは、リュウたち同様夢の世界に閉じ込められてしまった人ばかりなのだ。

⬆この世界のどこかにいるジグムトを見つけだして倒すのだ。

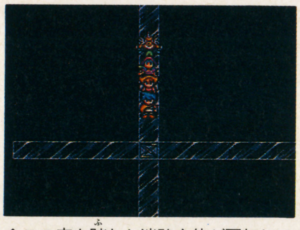
⬆そう言われても、ジグムトの良心がどこにいるかがわからないのに……。

SHOPデータ 道具屋	
薬草	10Z
薬草×9	90Z
毒消し	20Z
毒消し×9	180Z
知力の実	30Z
知力の実×9	270Z
気つけ薬	500Z
気つけ薬×9	4500Z

悪夢の塔

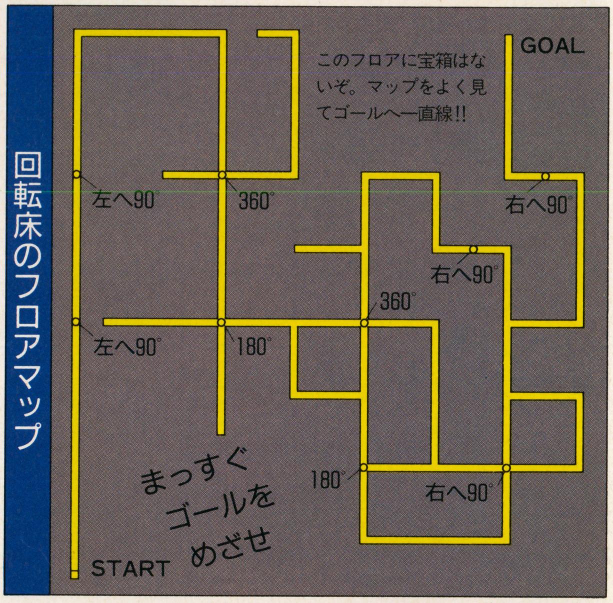
この悪夢の塔に、黒竜族四天王の1人ジグムトと彼の良心がいる。この良心の力を借りてジグムトを倒さないかぎり、夢の世界から抜け出すことはできないのだ。ジグムトとの戦闘では、モザイクがかかっている時は武器攻撃。実体がはっきりしている時は魔法攻撃を中心にした戦い方をすると効率よくダメージを与えられる。

⬆塔の中にジグムトの良心がいるぞ。カベを壊してジグムトの居場所を教えてくれるのだ。



⬆この床を踏むと迷路全体が回転してしまう。回転後にリュウたちが向いている方向が進行方向だ。

⬆ジグムトの弱点は戦っているうちに変化する。魔法攻撃と武器攻撃を使い分けて戦おう。



探してみよう ドラゴンの装備編

ドラゴンの装備はちょっと変わった方法で手に入る。ある場所でリュウが釣りをして手に入れるんだ。ドラゴンの装備は最強の武器防具ではないけど、変身を覚えるために必要になるので、ぜひ手に入れておこう。

⬆いろんなところで釣りをしてみよう。空からでないといけない場所なんかが怪しいぞ。

チャム村

春の村から洞くつを抜けて、南に下るとチャム村がある。この村は時間が止まってしまっていて、村の人々はピクリとも動かない。ただ1人動いている男は東にある時空の塔に関係があるかもしれないという。さっそく調べに行ってみよう。この村のお店や宿屋は、村の時間を元に戻さないと利用することができないぞ。

⬆この男の人以外にこの村で動いている人はいない。いったいこの村に何が起こってしまったのか。

SHOPデータ 武器屋	
トライデントボウ	12000Z
アイスネイル	15000Z
火炎の剣	20000Z
快楽レイピア	25000Z
大地のヨロイ	12000Z
腐敗のカブト	20000Z
ホーリィシールド	20000Z
すかしの服	30000Z

⬆仲間たちとはぐれてしまった時にこの村に戻ってきてみよう。

⬆エランはカーラを説得するために協力してくれる。

⬆この村に帰ってきた時は必ずエランに会っておくようにしよう。

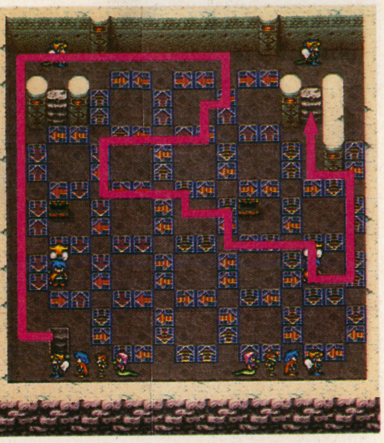
時空の塔

⬅最上階に四天王の１人が待っているのだ。

四天王の１人、カーラがこの塔の最上階にいる。チャム村の時間をもとに戻すためには、カーラが持っている時のカギを手に入れ、この塔にある装置を動かさなくてはいけない。だけどカーラの術で塔の外に追い出されてしまい、仲間たちともはぐれてしまう。こんな時は、１度チャム村に戻ってみよう。仲間たちと再開することができるぞ。チャム村でただ１人動いている男はカーラの知り合いらしい。彼に協力してもらおう。

⬇カーラはチャム村の男を知ってるようだ。

時空の塔4Fクリアルート

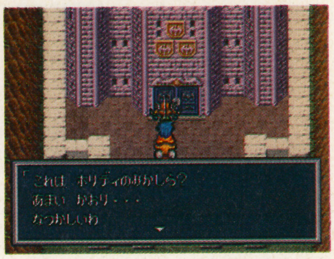


ホリディの木

カーラはエラン(チャム村の男)と会った後、南東にあるカーラの城に閉じこもり、扉をかたく閉ざしてしまう。カーラの城のトビラを開かせるためには、カーラとエランの思い出の品のホリディの実が必要なのだ。

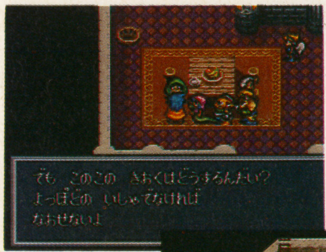
カーラの城

ホリディの実があれば簡単にカーラの城の中に入れる。そしてカーラは時のカギを返してくれるのだ。これでチャム村の時間をもとどおりに。だけど、カーラは黒竜族を裏切ったため四天王のゴダにやられてしまう。



ポイント攻略2 時空の塔～女神の塔

時空の塔でチャム村の時間を元に戻す時に、ニーナが時空のはざまに落ちてしまう。ニーナとは音楽の国で再会できるけど、その時のショックで記憶をなくしてしまっているんだ。これを治すためには、チャム村の名医が作ってくれるオリザニンという薬が必要なのだ。オリザニンを作るのに必要な材料は白鹿の角、わだヤシの実、ホリの根っこ、どフグの４つ。記憶が戻ると、ニーナは変身できるぞ。



⬆ニーナが記憶喪失に!! 誰かいい医者を知っている人を探そう。

➡チャム村の名医に、記憶喪失を治す薬を作ってもらおう。

オリザニンの材料はここに!!

白鹿の角

敵を倒したときに白鹿が現れるのを待って手に入れてもいいけど、チャム村の名医の家の２階にある壺を動かして、その下を調べると簡単に見つけられる。使わずにちゃんと取っておくように!

ホリの根っこ

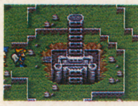
これはグラモール周辺の砂漠にはえている植物の根のこと。春の村に抜ける洞くつの入り口近くにはえている植物の根元を穴を掘って調べてみよう。穴が掘れるのは草のないところだけだぞ。

わだヤシの実

ヤシの実というぐらいだから、当然ヤシの木になっているのだ。音楽の国がある島にはたくさんのヤシの木がある。ビルダーを先頭にしてヤシの木をたたくと、わだヤシの実を手に入れられる。

どフグ

帝都の近くの川で釣れる、強い毒を持ったフグ。ここはもちろんリュウの出番だ。カーラの城を越えて南に行くと、帝都への橋が壊れている。ここで釣りをすればどフグを釣ることができるぞ。

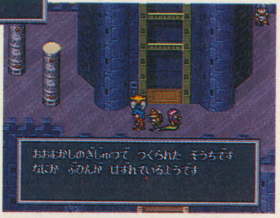


帝都

ニーナが巨大な鳥に変身できるようになったら、ゾーゴンがいる帝都へ行けるようになる。帝都の入り口には見はりが立っているけれど、通行証さえ手に入れていれば問題なし。簡単に帝都の中に入れてもらえる。帝都は浮遊要塞の発掘をさせられていた土喰族が逃げたため騒ぎになっているけれど、とりあえず今は関係ない。ゾーゴンがいる塔に入るための方法を探そう。

⬅通行証があれば、簡単に帝都の中に入れてもらえるのだ。

⬇この塔の上にゾーゴンがいるんだけど、まだ中に入ることができない。



ゾーゴンと対決だ

帝都の塔の最上階での対決では、ドラゴンソウルを使うといいぞ。だけど、このアイテムは同時にリュウにも大ダメージを与えてしまう。リュウを戦闘からはずして使ったほうがいい。

⬅ゾーゴンの野望を許すわけにはいかない!

⬆ゾーゴンとの戦いではディースの魔法がよく効くぞ。ドラゴンソウルも忘れずに!

帝都クリアに必要なアイテム

通行証

チャム村にいるナゾの男からもらうことができる。村のすみずみまでよーく調べないと見つからないぞ。

装置の部品

春の村にいる、塔に上るのが好きな男から手に入れる。ガンツの村の長老に修理してもらえば使えるぞ。

ドラゴンソウル

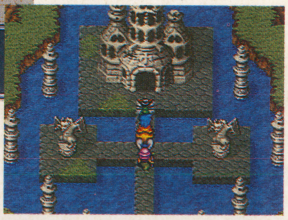
1度帝都の塔に上り、ナゾの男に情報を教えてもらえば、音楽の国で手に入れることができるのだ。

新皇帝ジュダスを追ってパスラの浮き島へ

なんとかゾーゴンを倒したものの、リュウたちは黒竜族のジュダスのワナにかかり、女神のカギを奪われてしまう。ジュダスはパスラの浮き島へ行き、女神の封印を解くつもりなのだ。帝都から脱出したら、すぐにパスラの浮き島へ向かおう。パスラの浮き島でカギがかかったトビラを開けて上っていくと、塔の頂上に神殿がある。ここでジュダスが女神のカギを使い、女神を復活させようとしている。

⬅ジュダスに女神のカギを奪われてしまう。

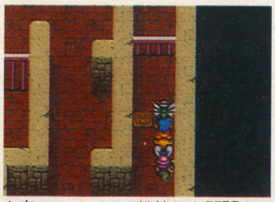
⬇パスラの浮き島の最上階に神殿があるのだ。



⬆ジュダスは女神の封印を解いて、女神の塔へ向かってしまう。このままじゃ女神が復活してしまうぞ。

女神の塔

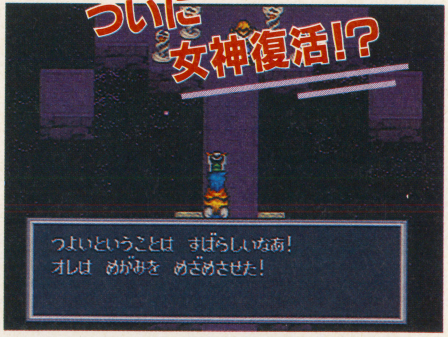
大昔に封印された女神が眠っているのがこの塔。リュウたちは、ジュダスの後を追ってパスラの浮き島からこの塔へワープしてやってくる。この塔では、ジュダスに操られたリュウの姉、セイラが変身したシスタードラゴンとの対決が待っている。シスタードラゴンに打ち勝って、ジュダスのもとに急げ!



⬆床のスイッチで鉄格子を開閉させて先に進む道を切り開くのだ。

シスタードラゴンが襲いかかる

シスタードラゴンの強さはこれまでのボスとはケタ違い! 月のしずくや原始肉といったアイテムを使いながら戦え!



ついに女神復活!?

リュウたちの努力もむなしく、ジュダスは女神を復活させてしまう。リュウたちは女神の力を手に入れたジュダスに敗れてしまうのか?

ポイント攻略3 ドラグニール〜浮遊要塞

奇跡的に助かったリュウたちはドラグニールの長老の家で目を覚ます。もちろん仲間たちも一緒だぞ！　ここでリュウはジュダスが浮遊要塞を復活させたという話を聞き、さっそく浮遊要塞へ向かう。ところが浮遊要塞には入り口がなく、穴をあけて潜入するしかない。穴をあけるのに必要な破岩のツメを探すのだ。

1　武器マニアの老人の家からまっすぐ北へ行くと島があり、ここにオババが1人で住んでいる。このオババは同じ武器マニアの友達を探しているぞ。

2　武器マニアの老人にオババのことを話すと、オババに一覧表を持って行ってくれと頼まれる。このジイさんも1人暮らしで寂しかったのかな？

3　一覧表を渡すとオババはよろこんで、今度は宝箱の中のヘンなものを老人に鑑定してもらってきてくれという。メンドくさいけど、引き受けてあげよう。

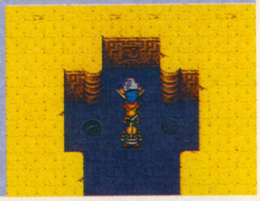
4　老人にヘンなものを渡すと、今度はオババに手紙を渡してきてくれと頼まれる。なんだか郵便屋さんと間違われてるみたいだけどガマンしよう。

5　オババはあのヘンなものが武器ではないらしいということを知り、リュウにくれるという。老人へ手紙を渡してほしいと頼まれるから引き受けよう。

6　またまた老人の家へ。オババの手紙を老人に渡して、ヘンなものを引き取ろう。実はこれが固い物に穴をあけられる破岩のツメなのだ。

7　破岩のツメは手に入ったけど、使い方が分からない。というわけでグラモールの穴掘り名人を訪ねてみよう。破岩のツメの使い方を教えてくれる。

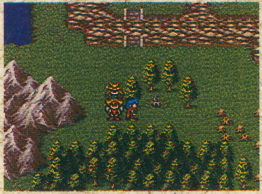
8　帝都があった場所に浮かんでいる浮遊要塞へ。モグを先頭にして、床のくぼみのところで穴を掘れば、浮遊要塞の内部に潜入することができる。



ジュダスとの対決が待っているぞ

探してみよう　リュウの変身編

リュウの変身は竜の神殿というところで身につけることができる。ニーナが変身できるようになったら神殿を探そう。



⬆最初の神殿はトトール村の南だ。忘れずに立ち寄ってみよう。

戦いに勝て！

竜の神殿での試練をクリアすれば変身を身につけられる。アイテムを使って戦おう。

⬆試練を乗り越えると変身を覚える。アイテムを使って戦おう。

貴重なアイテムはこんなところに隠されているぞ!!

タンス

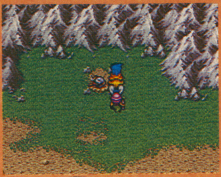
ラッ木の枝などパラメータを上げるためのアイテムがよく見つかる。宿屋や民家をくまなく探そう。

壺の下

壺の中には、押すと動かせる物がある。こういう壺の下はかならずチェック！　アイテムが見つかるかも。

穴

フィールド上に不自然なくぼみがあったら、モグに穴を掘らせてみよう。隠し部屋を見つけられるぞ。



ほかにもいろいろ調べてみよう

フィールド上にもアイテムが隠されているポイントはある。怪しい場所ではイロイロと試してみよう。

キャプテン翼（つばさ）IV
―プロのライバルたち―

S F C	発売中		
	SLG	12M	Ⓑ
	テクモ		￥9,700

攻略ポイント

今回は第3部・日本凱旋編とヨーロッパ奮闘編を徹底攻略！

オープニングからエンディングまでのフローチャートを公開!!

キミはもう『キャプテン翼IV』のエンディングを見たかな!?「そ～んなのとっくの昔だぜ～」なんてえばっている諸君、右のフローチャートを見て欲しい。今回の『キャプ翼IV』は、なんとエンディングが４種類もあるのだ！　その秘密は、新システム、マルチシナリオによるものだ。幾つかの分岐点を過ぎることで、キミのたどり着くエンディングが変わってくるぞ。

全てのエンディングを見た者こそ、真の制覇者となれるのだ!!

最後まで気合いを入れて行こう!!

試合の勝敗によって展開の変わるマルチシナリオシステム

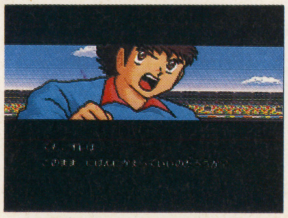
- 第１部　ブラジル編
  - WIN → 第２部　南米編
    - WIN → 第３部 日本凱旋編 → 第４部 ジャイロカップ編 → エンディング１
    - LOSS → 第３部 ヨーロッパ奮闘編 → 第４部 サッカーグランプリ編 → エンディング２
  - LOSS → 第２部　ヨーロッパ遠征編
    - WIN → 第３部 スーパージャパンカップ編 → 第４部 海外遠征編 → エンディング３
    - LOSS → 第３部 ブラジルリーグOP編 → 第４部 ワールドクラブカップ編 → エンディング４
- 共通エンディング

今回は第3部日本凱旋編とヨーロッパ奮闘編を攻略だ

前回の、第２部・南米編、ヨーロッパ遠征編に続き、今回は第３部・日本凱旋編、ヨーロッパ奮闘編を攻略だぞ！　南米編で翼はラテンアメリカカップ優勝をめざして南米各国と戦った。決勝の相手はメキシコ。そこには翼のライバル、日向がいた!!

はたして優勝するのは翼か、日向か？　その勝敗が翼の運命を変える！

⬅ライバル、日向小次郎との南米一をめぐる激闘！



⬅ラテンアメリカカップに優勝し帰国する翼だが…。

ブラジル・ラテンアメリカカップ

勝てば日本へ！ → **第3部 日本凱旋編**

ラテンアメリカカップを制すると、翼は日本選抜チームに入るため帰国する。この中にはキミも優秀な選手として参加するぞ！

負ければヨーロッパへ！ → **第3部 ヨーロッパ奮闘編**

ラテンアメリカカップに敗れた翼は、新たに力をつけるべくヨーロッパへ遠征。各国の最強チームとの試合が翼を待つ！

キャプ翼IV 第3部までの　ガッツBEST3

1位 ネオサイクロン

2位 ホーミングショット

3位 ライトニングタイガー

日本凱旋編 日本選抜チームが帰国した翼を迎え撃つぞ!!

日本代表選手選抜リーグ

南武大フースバル VS 静南ミラクル

元大友カルテットの動きを常にマークだ

ここから翼はちょっとお休みで、日本選抜をかけて早田、新田、そしてキミのいる南武大フースバルが活躍だ。相手は浦辺・西尾・中山・岸田の元大友カルテットだが、苦戦する相手ではないぞ。

10番 浦辺

4番 西尾

選手	ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
10番 浦辺	48	47	46	47	48	48
4番 西尾	47	45	45	45	45	45

VS 東邦タイガース

沢田と反町の攻撃パターンを把握しよう

元明和の反町と、日向の後輩・沢田がいるチーム。2人とも必殺技は持たないが、シュートは強めだ。中盤で沢田にボールを集めてくるので、その前にカットをすること。キーパーはそれほど強くないので、シュートをガンガン打って強気でいけ。

11番 反町

10番 沢田

選手	ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
11番 反町	58	56	56	54	55	54
10番 沢田	60	59	58	55	56	54

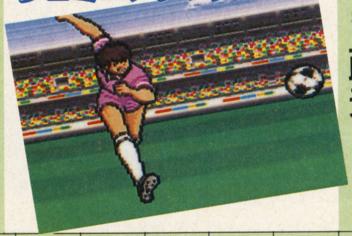
VS ネッツ東日本

立花兄弟の様々な必殺技を食い止めろ!

立花兄弟・政夫、和夫は様々な必殺技を持つ。ツインシュート、スカイラブハリケーンなどももちろん要注意だが、スカイラブタックルやパスカットでまずボールを奪(うば)われぬよう注意。単独シュートならパンチングで防げるので、攻撃に転じよう。

11番 和夫

ジェミニアタック



9番 政夫

スカイラブタックル

選手	ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
11番 和夫	58	51	51	54	54	56
9番 政夫	53	51	51	54	54	56

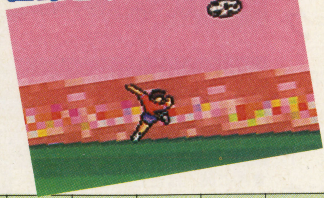
VS 東都大SV

次藤がオーバーラップしてきたら警戒を

次藤・佐野のコンビ攻撃と、中西の守りという、攻守バランスを誇る東都大SV。要注意は次藤がオーバーラップしての佐野とのコンビプレイシュートだ。佐野の単独攻撃よりこっちの方が強力。

5番 次藤

佐野とのコンビプレイ



GK 中西

5番 次藤	ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
	59	57	57	63	63	66

GK 中西	パス	キャッチ	パンチ	ドリブル	シュート	トビダス
	49	52	53	55	51	52

VS 武蔵ローレルルス

三杉のいない前半に得点を稼ごう

攻撃の要(かなめ)の三杉は心臓病のため後半しか出場してこない。三杉が出てくると他選手の士気が上がり、シュート数が増えるので、前半の内に積極的に攻め、得点しておこう。

⬆三杉のいない武蔵はどちらかといえば守りのチーム。

⬇後半、三杉が加わると一転して攻撃型に転じるぞ!

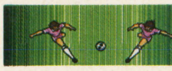
9番三杉

9番 三杉	ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
	66	65	64	61	62	60

©高橋陽一・集英社・テレビ東京・土田プロ ©テクモ

ツインシュート BEST3

1位 ツインシュート



政夫&和夫

2位 リーサルツイン

カルロス&コインブラ

3位 佐野とのコンビプレイ

佐野&次藤

日本代表選手選抜リーグ

VS 南葛ウイングス

元修哲トリオの連係プレイをくいとめろ

元修哲トリオの井沢、来生、滝の連係プレイに注意。滝がサイドをあっという間にドリブルで上がり、中央の来生か井沢へつなぐので、このパスコースをよんで阻(はば)もう。スイーパーの高杉はバックパスで誘い出してスキをつけ。

10番 井沢

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
63	62	61	60	61	60

9番 来生

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
63	62	62	60	61	60

大空翼壮行試合

サンパウロFC VS 日本選抜

新田・早田・立花兄弟の必殺技に注意!

サンパウロFCと日本選抜チームの対決。今までの同志が一気に敵に回るのだから辛い戦いになるが、GKの森崎は弱いので翼、ファルコン、ジウにシュートを打たせろ。新田と早田は要注意だ。

11番 新田

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
68	66	66	69	69	71

2番 早田

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
71	69	69	67	67	65

ヨーロッパ親善試合

全日本 VS マンチェスター

ロブソンの守りのスキをついてシュート

翼と石崎を加えて全日本チームが誕生。さっそくの相手はロリマー、ロブソンの率いるマンチェスターとの親善試合。後半にはプロ入りした松山も敵として登場するぞ。イーグルショットに注意。

9番 松山

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
69	70	71	68	67	66

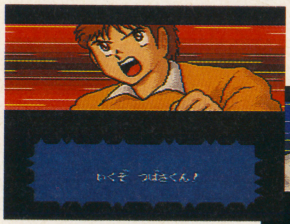
4番 ロブソン

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
72	73	72	78	78	81

VS マルセイユ

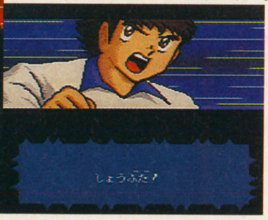
中盤での岬の動きをマーク

フランス、マルセイユには南葛FCで翼と名コンビを組んでいた岬がいるぞ。テクニシャンと呼ばれる岬は、ドリブル、パスを組み合わせ、巧(たく)みに中盤を支配してしまうのでマークしよう。



⬆岬と翼、はたしてどっちがより強いのか? 気になるぞ。

⬇翼はブラジルで、岬はフランスでの成長が試される時が来た。



8番 岬

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
75	76	77	74	73	72

VS アルヘンチノス

ディアスの新必殺技サイクロンを全力で防げ

ラテンアメリカカップで日向に負けたディアスとの対決の機会がついに来た!! この強敵に対抗するため、松山と岬が全日本に加わるぞ。三杉を前半フルに使い、他選手のガッツを温存し、後半は思い切って全員攻撃を仕掛けよう。

⬆ディアスは対翼用に、強力な新必殺シュートを引き下げてやってきたぞ!

10番 ディアス

ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
83	80	79	76	77	75

タックル BEST3

1位 タイガータックル

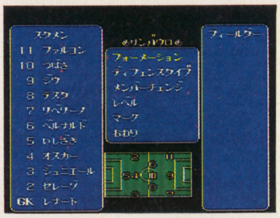
2位 イーグルタックル

3位 カミソリタックル

ヨーロッパ奮闘編 ヨーロッパの強豪達との親善試合だ!!

サンパウロFC VS モスクワ

翼達サンパウロＦＣを迎え撃つ、ヨーロッパ親善試合の初戦の相手はモスクワ。ＧＫラムカーネの守りがカタいぞ。ストラットのいない今、翼と石崎の必殺技を大事に使おう。



⬅ストラットの抜けた今、イマイチ戦力に乏しいぞ。

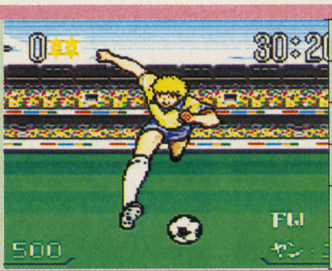
GK ラムカーネ

パス	49
キャッチ	49
パンチ	49
ドリブル	49
シュート	49
トビダス	49

VS イエテボリ

ヤン・ペテルンとヤン・ユングの両サイドの動きに注意しよう。

11番 ヤン・ユング



ドリブル	58
パス	53
シュート	52
タックル	49
パスカット	50
ブロック	48

VS ブレンビー

全員が平均的に強いチーム。ヒューズの動きはマークが必要。

4番 ヒューズ

ドリブル	46
パス	45
シュート	45
タックル	46
パスカット	46
ブロック	46

VS マンチェスター

ロリマーのバウンドショットに注意。後半は松山をマーク。

9番 ロリマー

ドリブル	59
パス	58
シュート	57
タックル	55
パスカット	55
ブロック	54

VS バルセロナ

クァールは必殺技はないがシュートは強力なので要注意だ。

4番 クァール

ドリブル	66
パス	67
シュート	68
タックル	69
パスカット	69
ブロック	69

VS マルセイユ

岬の中盤でのドリブルに注意。集中タックルでボールを奪え。

8番 岬

ドリブル	66
パス	67
シュート	68
タックル	65
パスカット	64
ブロック	63

VS アヤックス

イスラスからは容易にボールを奪えない。パスの段階で防げ。

11番 イスラス

ドリブル	77
パス	73
シュート	71
タックル	69
パスカット	71
ブロック	69

VS ハンブルガーSV

ＧＫ若林に挑むには翼の必殺技で。ボブルセンにも注意。

11番 ボブルセン

ドリブル	79
パス	75
シュート	75
タックル	73
パスカット	73
ブロック	72

VS ユベントス

マッツォを中心とした、早いパス回しに注意。複数で囲もう。

9番 マッツォ

ドリブル	84
パス	82
シュート	80
タックル	78
パスカット	80
ブロック	78

VSミラン

ついにイタリア最強のミランとの対決。ピピン、ファンベルグ、ニスケンス、ロッシ、フーリアといった強豪ぞろいだ。中盤ではフーリアとファンベルグに注意し、ロッシがゴール前をあけた時にシュートを打て。後半はストラットが登場するぞ。

11番 ピピン

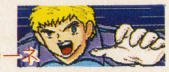
10番 フーリア

	ドリブル	パス	シュート	タックル	パスカット	ブロック
11番 ピピン	93	93	93	89	89	87
10番 フーリア	94	93	90	87	90	87

クリソツ BEST3

1位 レナート メオン

2位 三杉 岬

3位 森崎  ラムカーネ

大人気ゲームの伝承そして人物を検証！

その斬新なシステム、リアルなファンタジーワールドに、いまでも多くのファンが飲みこまれている『オウガバトル』。タイトルどおり今回は電撃独自の視点で、このゲームを斬る！

まだ僕等は壮大な物語のごく一部しか知らない!!

Ogre Battle Saga Episode Five 'The March of the Black Queen'

このメッセージを見逃すな！

上のメッセージを見たことがあるかな？ これはゲームのパッケージ、およびマニュアルに書いてあるモノなのだ。小さく、しかも英語でチョコッと書いてあるため、非常に見つけにくいけど、大きな意味を持っている言葉なんだ。コレを日本語に訳せば、〝オウガバトル第５章─黒き女帝の進撃〟ということになる。従来のＳＬＧやＲＰＧの常識を破り、今回衝撃のデビューをはたしたこのゲームの第１弾が、じつは壮大なオウガバトル伝説のほんの一部だなんてオドロキだよね。しかも、第Ⅴ章というからには、その前に４つのエピソードが、そしてこのあとにもⅥ章、Ⅶ章と続く可能性だってあるわけだ。

はたしてⅤ章以前のオウガバトル伝説とはどんなものなのか？ それは、ゲームのなかでオピニオンリーダーが体験するストーリーを追っていくと、わずかずつではあるが明らかになってくる。重要なイベントで顔を出してくる前時代の戦いの歴史。そして後半で明らかになる新たな敵の存在……これらはとても今回のゲームのためだけに作られたモノとは思えないほどのリアルさを持って登場してくるのだ。電撃では、この部分を解明することが、壮大なオウガバトル伝説(次回作)を探る大きなポイントになるのでは、と感じている。伝承と人物から『２』のネタを見つけよう。

◀たとえ帝国から人々を守っても、こんなセリフが聞こえる。悪いのは何なのか。

ゼテギネア大陸戦記

創世紀	約4000年前 ●オウガバトル勃発 人間と悪鬼との争いが起る。神の人間への介入により、人間側の勝利。
五大王朝紀	80年前 ●ゼテギネアの戦乱 大陸の小国同士で争いが始まるが、５人の勇者がこれを終結させる。 ？年前 ●５大王国の建国 ５人の勇者が中心となり、ゼテギネア大陸を５つに分けて統治。南東にゼノビア、北東にドヌーブ、中央にホーライ、西にオフィアス、南西にハイランド王国をそれぞれ建国。
神聖ゼテギネア紀	30年前 ●黒き女帝の進撃 ハイランド王国女王エンドラが他の４王国に対し宣戦布告。４王国を制圧したあと、エンドラは神聖ゼテギネア帝国を建国。 帝国暦24年 ●シャロームの反乱 謎の若者が反乱軍を組織。

©1993 QUEST（『伝説のオウガバトル』／発売中／¥9,600／S・RPG／12M） イラスト／バディ小春 タイトル／スタジオ・マドカ

検証1 各地に伝わる伝承が歴史を解くカギ

今回の大戦以前からゼテギネア大陸に伝わる数々の伝承。もちろんオピニオンリーダーのとった行動によって、知ることができないものも多くあるのだ。このすべてを解明するのが、真のエンディングを迎えるために必要なことでもある。はたしてキミはどうか？

三種の神器

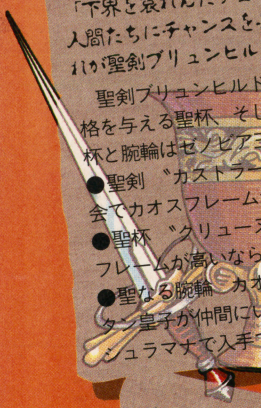
「下界を哀れんだフェンリル様は命令にそむき、人間たちにチャンスを与えたのです。そう、それが聖剣ブリュンヒルド…」モヤレ～オルガナ

聖剣ブリュンヒルド、手にした者に王たる風格を与える聖杯、そして腕輪の3つを指す。聖杯と腕輪はゼノビア王家にあったが戦乱で消失。

●聖剣　"カストラート海"の北西にある隠れ教会でカオスフレームが高い場合のみ入手可能。

●聖杯　"クリューヌ神殿"クリアー後、カオスフレームが高いならクリューヌ神殿で入手可能。

●聖なる腕輪　カオスフレームが高く、トリスタン皇子が仲間にいるなら"シュラマナ要塞"のシュラマナで入手できる。



オウガバトル

「昔々、人間と鬼が大地の覇権をめぐって争ったことがある。戦いは何千年にもおよんだという」
魔女マンゴー～カストラート海

オウガバトルとは悪鬼（オウガ）と人間の、そして悪魔と神との最終決戦のことを意味している。いまだに決着はついていない。前回はあと一歩で人間側が負けると思われたときに、天界より3人の騎士が12人の賢者を従えて現れ、鬼と悪魔たちを打ち倒した。大陸の南、アンタンジル地方が極度の寒冷地となっているのは、魔界の王、暗黒のガルフを封印するために使った魔法の副作用といわれている。

カオスゲート

「カオスロードは神が作りたもうた神の道。したがって、われわれ人間の目には映るはずもない」
アングレーム～ディアスポラ

天界へと続く門。発見すれば、天空に浮かぶ3つの島、魔王が封印された禁断の地へといける。カオスゲートは聖剣ブリュンヒルドを持っている勇者の前にのみしか現れない。

●ムスペルム　"ガルビア半島"の北東。

●オルガナ　"バルモア遺跡"の北東。

●シグルド　"アラムートの城塞"の西。

●アンタンジル　"アンタリア大地"の南東。

天空の三騎士

「暗黒のガルフは悪魔やオウガを統べていた魔界の将軍のひとりです。天空の三騎士によって、その魔力を奪われ、この地に封印されました」
西の教会～アンタンジル

元々は人間であったが死後、天界に昇り、聖なる父に認められ人間界を見守ることになった騎士たちを指す。それぞれ赤炎のスルスト、氷のフェンリル、龍牙のフォーゲルの異名を持つ。騎士としての実力は凄まじく最初のオウガバトルで人間側に味方し勝利を導いたのは彼らである。しかし、そのあとの人間界の荒廃に嫌気がさし、現在は静観している状態らしい。聖剣ブリュンヒルドはもともとはフェンリルが持っていたものである。

十二使徒

暗黒のガルフを封印した12人の賢者。現在その強大な力は、12使徒の証という宝石に封じこめられている。

●12使徒の証を手に入れるにはヤルのタブレットというアイテムが必要。

①"ポグロムの森"のセルジッペでクイックシルバーを入手➡②"ダルムート砂漠"へいきアリアバードでジェムオブドーンを入手➡④セルジッペに戻りオールドオーブを入手➡⑤"ライの海"のラモトレックで賢者の石を入手➡⑥天宮シャングリラへいきシャングリラでヤルのタブレットを入手➡⑦右の表にある場所へ宝石を取りにいく。

伝説の五勇者

「80年ほど昔のことじゃ。当時のゼテギネアには無数の小国が乱立しておった……」
魔女ババロア～シャローム地方

無数の小国同士の争いは、しだいに悪魔や魔獣をも巻きこみ、人々はオウガバトル再来の予感に絶望を感じていたという。この争いに終止符を打ったのが、シャローム国皇子ロシュフォル、剣士グラン、アヴァロン島の僧侶ラビアン、魔獣王ダルカス、賢者ラシュディの5人。のちに大陸はゼノビア、ホーライ、ドヌーブ、オフィアス、ハイランドと5つの王国に分割された。

その他のアイテム出現MAP

●ティンクルスター
（天空の3騎士を仲間に）
MAP②の北東の教会

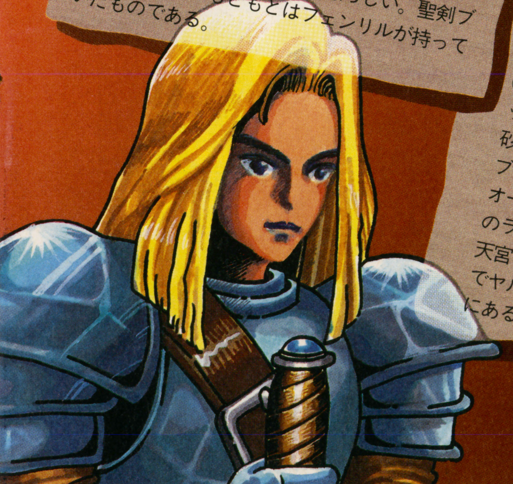
●栄光のカギ
（トリスタン皇子を仲間に）
MAP⑦の北西の隠れ都市

●デュランダル（武器）
MAP⑪でデボネア将軍が仲間になった状態でクリアー。

●ファイアクレスト（武器）
MAP Cでゼピュロス、エウロス、ノトス、ボレアスを持って西の教会へ。

●ドリームクラウン
（プリンセスに転職）
MAP Aのチルファに12使徒の証を全部持って行くと、引き換えに99個入手可能。

●12使徒の証がある全MAP
⑤、⑦、⑧、⑩（2個）、⑭、⑮、⑰、⑲、⑳、A、C



検証2 オウガバトルからゼテギネア帝国興亡まで

"善"のストーリー

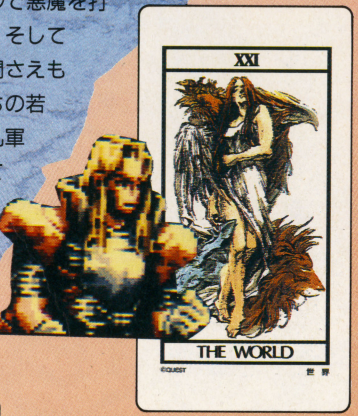
LIGHT

密告や裏切りが人々を惑わし、恐怖が支配していた暗黒の時代に一筋の光がさす。東の辺境シャロームに、帝国に反旗を翻した若者が現れたのだ。若者はその心に正義という世の中を変える力を持っていた。各地に身を潜めていた戦士たちが次々と若者の前に現れ、その中にはゼノビア王家の唯一の生き残りであるトリスタン皇子、オウガバトルで悪魔を打ち破った天空の3騎士、そしてさらには、帝国側に人間さえもいた。いつしか民衆たちの若者たちへの呼び名も反乱軍から解放軍へと変わっていく。正義の名のもと、いま若者は邪悪な魔導師の野望を打ち砕こうとしている。

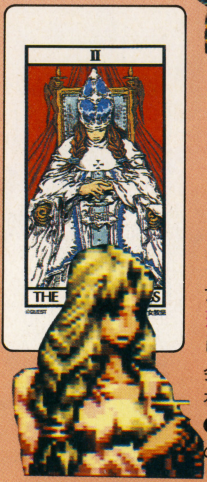
THE CHARIOT
戦車：勝利、復讐
騎 士
ランスロット
戦いに破れ、逃げのびたゼネビア騎士団の一員。●MAP①の北東の隠れ都市へ。

JUSTICE
正義：正当、名誉
聖騎士ラウニィー
もとは帝国の聖騎士だが逃亡。●MAP⑫でC・Fが高いときに中央の教会へ。

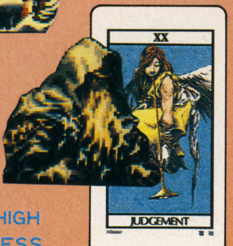
THE LOVERS
恋人：恋愛、無頓着
天使長ユーシス
天界より来た大天使。姉がいる。●MAP⑯でC・Fが高いとき中央の隠れ教会へ。



THE WORLD
世界：完成、成功
トリスタン皇子
ゼネビア王家唯一の生き残り。●MAP⑭のベルチェルリへ行く。※条件は欄外に



THE HIGH PRISTESS
女教皇：純粋、聡明
聖母アイーシャ
ロシュフォル教会の大神官。現在は幽閉中。●MAP⑧で中央の隠れ教会へ。

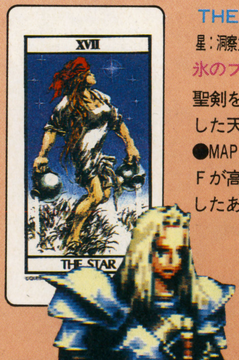


JUDGEMENT
審判：決意、更正
占星術士
ウォーレン
オピニオンリーダーを見い出した反乱軍の重鎮。●MAP①で倒したあと仲間に。

タロットカードと

タロットカードが随所に登場しているこのゲーム。独得の雰囲気があるよね。電撃はココで一大発見をしてしまった。タロットが22人の主要キャ

THE SUN
太陽：幸福、新しい友
赤炎のスルスト
やけに陽気な天空の騎士。●MAP AでC・Fが高ければ倒したあと仲間に。



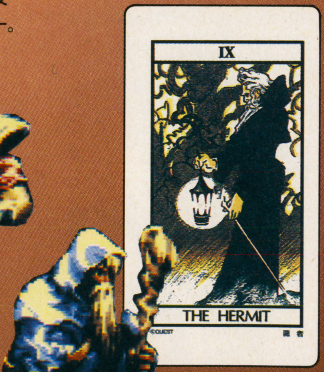
THE STAR
星：洞察力、将来の準備
氷のフェンリル
聖剣を人間に渡した天空の騎士。●MAP BでC・Fが高ければ倒したあと仲間に。

WHEEL OF FORTUNE
運命の輪：運命、出会い
オピニオンリーダー
帝国を倒すため立ち上がった反乱軍のリーダー。

THE MOON
月：危険、利己心
龍牙のフォーゲル
呪いで龍に姿を変えられた騎士。●MAP CでC・Fが高ければ倒したあと仲間に。

THE HIEROPHANT
法皇：慈悲、逃避
法皇ノルン
帝国の元法皇。●MAP⑰をクリアーする前に、MAP⑩のディアスポラにいく。

THE TOWER
塔：未解決、自信喪失
風使い
カノープス
●MAP③で南西の隠れ教会にいる妹にアイテムをもらってバハーワルプルへ。



THE HERMIT
隠者：慎重、用心
妖術師サラディン
帝国と戦い石像にされた魔導師。●MAP⑬のカリャオで光のベルを入手し北の教会へ。

【タロットとキャラ相関図の見方】22人の主要キャラとその人物を象徴するタロットを対峙させたもの。それぞれの解説文は上から、タロットの名称、そのタロットの持つ意味、キャラ名、キャラ紹介、キャラを仲間にする方法を記す。

～歴史をつむぎあげる者たち～

TEMPERANCE
節制：忍耐、団結
狂戦士アッシュ
もとはゼノビア王家の騎士。帝国軍に幽閉中。
●MAP⑦のバイロイトで仲間に。

THE HANGEDMAN
吊るされた男：犠牲、投降
デボネア将軍
帝国の四天王のひとり。正義漢。
●MAP⑰で法皇ノルンが仲間にいれば味方に。

THE FOOL
愚者：愚行
元魔獣軍団長
ギルバルド
●MAP③でカオスフレームが高く、カノープスが仲間にいれば味方に加わる。

THE STRENGTH
力：行動、挑戦
獣王ライアン
ゼノビア解放のカギを握る。
●MAP⑦のアンベルグで2万ゴースで仲間に。

THE MAGICIAN
魔術師：悪知恵
魔女デネブ
●MAP⑥で仲間にできるがカオスフレームが下がるので注意。殺すのもダメだ。

キャラの相関図

ラの立場を象徴しているのでは!? これが設定上のことか否か、あえて追求は避けたい。『オウガバトル』は自由に感じていいゲームなのだから。

DEATH
死神：死、失敗
黒騎士ガレス
ラシュディの魔力で不死身の体を得た帝国の王子。剣と魔法を使いこなす強敵。

THE EMPRESS
女帝：人を悩ませる
女帝エンドラ
神聖ゼテギネア帝国の女王。ラシュディに次ぐ強大な魔力を持っている。

THE DEVIL
悪魔：破壊、没落
暗黒のガルフ
3騎士と戦った魔界最強の悪魔。
●カオスフレームが低ければ、MAP Dで仲間に。

THE EMPEROR
皇帝：支配力、冷淡
魔導師ラシュディ
エンドラを惑わし今回の戦乱を巻き起こした魔導師。その力は絶大。

"悪"のストーリー

強大な力には同じ力を持って対抗しなければならないときもある。東の辺境シャロームで反乱の機会を狙っていた若者はそう考えていた。若者は力のみを信じた。なりふりかまわず帝国軍と戦い、反乱を成功させるためなら、かつての暗黒の魔王だろうと手を結んだ。反乱軍は確実に強大になってはいった……。

しかし、その力がはたして正しいものかどうか民衆がわかってくれるとはかぎらない。彼はただ単にラシュディの身代わりになっただけだったのだ。

DARK

※C・F(カオスフレーム)が高く、オピニオンリーダーがいるユニットで皇子へ会いにいく。

電撃『オウガバトル』論 そして開ける『2』への夢

戦いという場では人は光にも闇にもなれる。そして、そのどちらが正しいかは誰にも決めることはできない。あえて言えば長い歳月ののちに歴史が答を出してくれるか……まさに『オウガバトル』はこの善悪の両面性、微妙さをモニター内に封じこめるために登場したゲームといえるだろう。勧善懲悪がお決まりのRPGやSLGの倫理感の中で、あえて悪行に身を染めることを認めている。

悲しいかなゲーム雑誌という性格上、善の側で終わるのを真のエンディングと呼んではいるけど、本当は違う。皆も気付いているはず。このゲームではそれぞれのプレーヤーが迎えた結末が真のエンディングなのだよ。そのプレイヤーが迎えるべくして手に入れた本当の自分の結末なのである。左に広がる善と悪とに別れたキャラクターたち。彼らをまるでタロットカードを引いていくように仲間にしていきながらオピニオンリーダー＝アナタは自分の運命を変えていく。さて、アナタの占いの結果は？

今回のゲームに自分なりの結末を迎えたプレイヤーが気になるのは、やはり次回作。ゲーム終盤で登場したゼテギネアを狙う北の大国の噂、天空の3騎士と12使徒が活躍した最初のオウガバトル、あのラシュディたち5勇者が大陸を統一し王国を築き上げた時代…このゼテギネア大陸が見てきた歴史には、ゾクゾクするようなネタがまだまだたくさん残されているのだ。全8章から成り立つというオウガバトル伝説、我々はいまだ5章のみしか知らない。

そして伝説は続く…

電撃 GAME 向上計画

THE WAY TO ピカイチ!!

愛すべきイマイチくん

第1弾 ちまたのイマイチソフトを探せ!

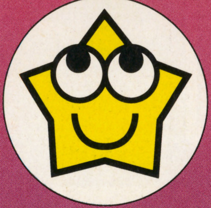
みんな、ちょっとイマイチなゲームをプレイしたこと、あるよね。決して悪くはないんだけど、イマイチ楽しめないゲームってあるよね。

SFCのソフトも続々発売されるようになったけど、本当にオモシロイといえるピカイチソフトはまだまだ少数。ぜ～んぜんおもしろくない、いわゆる"ク＊ゲー"は少なくなったとはいえ、逆にこんなイマイチくんたちが最近急増しているような気がしないか？

そんな読者諸君の悩みを聞きつけた電撃SFC編集部は、その対策を協議。その結果、「愛すべきイマイチくん」を救うこの企画をスタートすることになったのだ。その企画とは、今もちまたにはびこるイマイチくんをキビシ～くチェックし、その原因究明と責任を追究すること。そして、その結果をこうして毎回連載し、賛同してくれる読者に、チクイチ報告することだ。今回からイキナリ始まったこのビッグな企画をみんな応援してね。

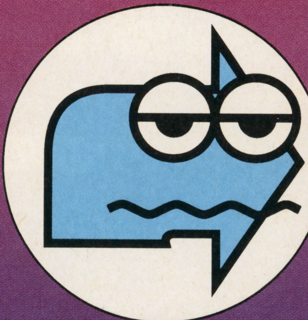
いま明らかになる イマイチくん

ピカイチくん



いわゆる良質ソフト。視点はあくまで未来を見すえる。コンセプトに1本筋が通っていて、自信に満ちた作品が多いぞ。

イマイチくん



性根が曲っている

どこかに挫折の跡とか妥協の跡などが見え隠れする。コダワリもなければ意欲もない……かな？

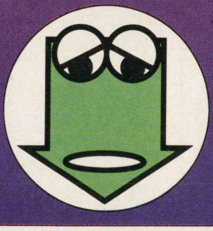
自信がない

小手先でウケそうなことをいろいろ試している。ウレてるソフトをマネしてたり流行を追ったり…。

目がウツロ

いろんな要素を盛りこもうとした挙げ句に自分でもよくわからないゲームに。最初は未来を見すえていたのに、いまとなってはトホホ。

ク＊ゲーくん



どうせガキが遊ぶものだから、みたいなノリ。最近めっきり減っちゃったけど。絶対手を出してはいけないソフトだ。

イマイチくんの症状

イマイチくんにもいろいろタイプがあると思うけど、だいたい次のような症状のあるものを我々はイマイチくんと定義することにする。

〈症状1＝イライラ〉
とにかくイライラさせられるシステムにウンザリ！

〈症状2＝見かけダオシ〉
グラフィックが画期的で見ごたえあるのに、それに釣りあわないスカスカの内容。

〈症状3＝人相？が悪い〉
パッケージを見ただけで買う気がなくなるとか、広告を見ても楽しそうじゃないとか、イメージで損してる。

〈症状4＝ツメがあまい〉
STGやACTのアタリ判定とかがあまくて、ゲームバランスに「？」。

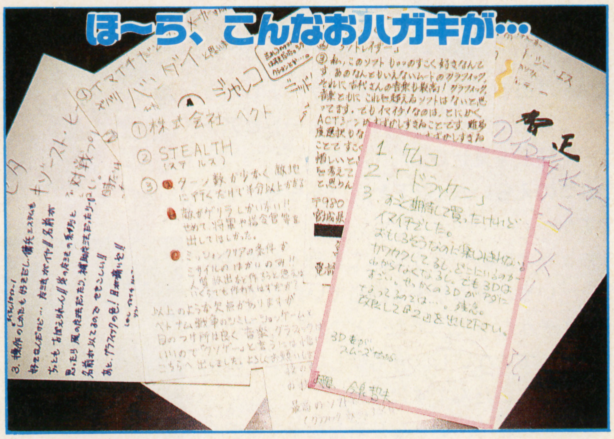
〈症状5＝でも憎めない〉
いろいろ不満はあるのに、なぜか憎めない。ちょっとだけ、どこかに見どころがある。これが最も重要なイマイチくんの条件なのだ。

こんなイマイチくんをボクたちの手で救ってあげた～い!!

読者に聞きました あなたのイマイチソフトは?

本誌７号のアンケートに、予想以上の反響が。みんなイマイチくんの存在が気になっていたんだね。わかるわかる。さて、その結果が右の表。栄光(?)の第１位はSFC初期のRPG『ドラッケン』(ケムコ)。フィールドを３Ｄグラフィックで描く画期的なソフトで、当時は前評判も上々。けれど発売後の人気はイマイチ。「せっかくの３Ｄなのに、操作感が悪かった」(山形県・今泉哲夫くん他)。あ〜、もったいない。続いて２位がヘクトの『ステルス』。「ターン数が少ないなどの欠点がありますが、ベトナム戦争のSLGと目の付けどころは良い」(東京都・チェリーくん他)。みんな、見るべきとこを見てるね。

1	ドラッケン (ケムコ)
2	ステルス (ヘクト)
3	ガンダムＦ91 (バンダイ)
4	アクトレイザー (エニックス)
5	レナス (アスミック)

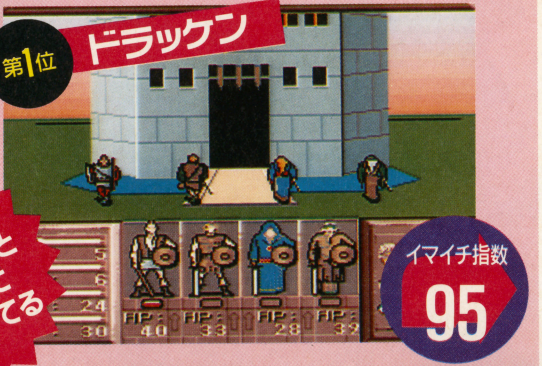


DATA

今回のアンケート集計結果は単純に投票によるもの。かなり票が割れたみたいで、みんなそれぞれに思い入れのあるイマイチソフトがあるんだなあ、と実感させられた。なんたって全部で30タイトル以上の名前があったんだから。でも、全体的にいえることは自分のあげたゲームを心底キライというわけじゃなくて、本当は応援してるっていうコメントが目立っていたこと。そこがク＊ゲーとの違いなんだろうね。

このハガキを集計したら、一大事実が発覚したのだ!!

ベスト(?)20に３本! ケムコさん こんな結果出たんですけど…



う〜ん、よくよく見るとそれなりにイマイチしてる

集計をしながら、ふと１つのことに気が付いた。ベスト20に３本のソフトを送り込んだイマイチくんメーカーの存在を。それは広島県のケムコくん。地方で地道にソフトを開発している中堅ソフトハウスだけど、読者のみんなからは予想以上に厳しく暖かい評価が下されたみたい。ただし、単にハガキの量が多いってわけじゃない。ケムコ作品へのハガキって、「もったいない」って声が多いんだよな。しか〜し、結果は結果。もしかしたら、こうしている間にも第４、第５のイマイチくんが制作されているかもしれないのだ。というわけで、電撃スーパーファミコン編集部は、広島へ遠征。愛すべきイマイチくんを救うべく、ケムコを訪れることにしたのだ。

そして電撃編集部は広島へ!

電撃GAME向上計画

ケムコを直撃!!

責任者出てきてください…

電撃：「あのぉ…、読者にアンケートしたら、こんな結果出ちゃったんですけど…」とアンケート結果を見せる。

ケムコのえらい人（以下ケ）：「あらら、そうですか…」

ちょっとかわいそうで、でも恐くなる電撃。

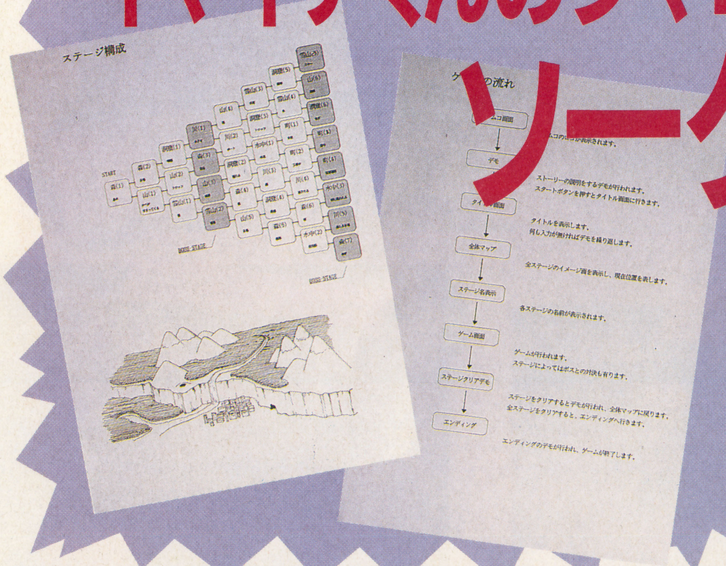
ケ：「いや、実はウチも感じていたんですよ、イマイチかなって。でも〝どこが〟っていうのが見えてこないし。今も新しいソフトの企画を練っていたんですけどね」

電撃はここで、いきなり新たなイマイチくんに遭遇してしまったのだ。

出てくるのか新たなイマイチソフト

⬆右がこのゲームのプランナーさん。そして机の上には…。

生みたてホヤホヤのイマイチくんのタマゴとソーグー



これが来年発売予定の新作アクションゲームの企画書。まだ、どの雑誌でも紹介されていない、本邦初公開のゲームタイトルだ。このゲームを、みんなの力でピカイチくんにしてあげよう！

急きよ予定変更だ!

すぐにイマイチくんと決めつけてしまうのは失礼だが、アンケート結果からもこれがイマイチくんになる可能性は高い。「もう、もったいないのはイヤ」と心の叫びが声になってしまいそうな電撃。しかしそこは大人になって、「あの、この企画書、読者に公開しちゃダメっすか」と切り出した。

「…？　もしかして読者に意見を？」

その通り！　アンケートでもズバズバ意見を言ってくれたみんなに相談して、イマイチくんをピカイチくんにしてあげようと思う。どう、みんな!?　このゲーム、ちょっとアイデアはおもしろそうだし、けっこう楽しくなりそうだぞ!?　ケムコさんもこの申し出を、快くOKしてくれたのだ！

交渉成立

ケムコの新作アクションゲームをみんなの力でピカイチくんにしてあげた〜〜〜〜い!

次号予告!!

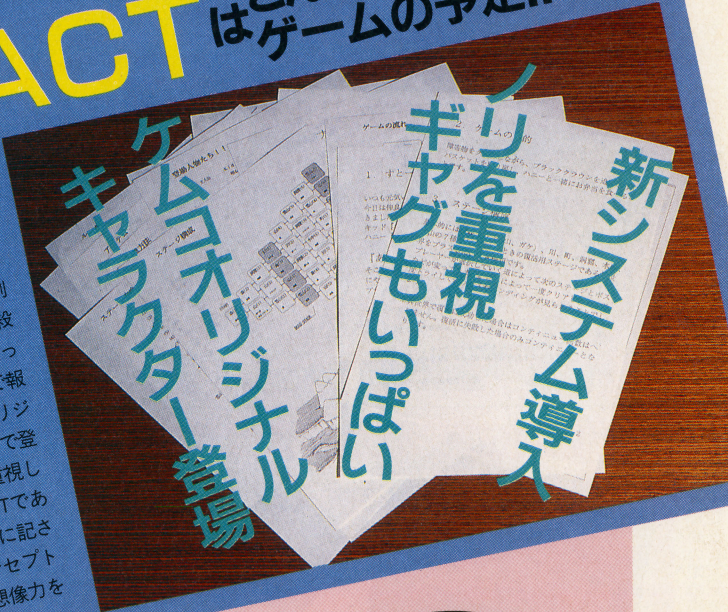
『ケムコにいいゲームを出してほしい』計画!!

　というわけで次回からの「愛すべきイマイチくん」は「がんばれケムコ（ケムコにいいゲームを出してほしい計画）」に内容を絞る。ここでみんなのアイデアとか意見を電撃SFC編集部が大募集。これをケムコさんに伝え、さらに検討しながら新作アクションに盛り込もうという企画なのだ。そして、これまでのケムコソフトの常識（？）を打ち破る画期的なゲームを育て上げようというわけ。予定としては、キャラデザイン、アイテムなどのアイデアはもちろん、操作やシステム的なことからパッケージデザインまで、さまざまなテーマを募集。同時にケムコさんに伝えた結果も報告していきたいと思う。ソフト発売は来年3月を予定しているとのことなので、マスターアップは今年の10月ぐらい。ということでアイデアの募集しめ切りは、7月くらいになりそうだ。詳しい募集要項については次号でお知らせするけど、みんなバリバリ応募するのだぞ。

今までのケムコの作品に足りなかったのは何か？みんなの優秀な頭脳で、新作をイマイチくんから脱皮させて欲しいのです

大募集!

ケムコの新作 開発中ACTはこんなゲームの予定!!



ぶ厚い企画書にまとめられたこの新作ACT、実は今までのACTにはない、新しいシステムを導入している。しかし新システムで失敗してる前例も多いし、それを生かすも殺すもみんなのアイデア次第ってとこだ。詳しくは次号で報告しよう。またケムコオリジナルキャラをこのゲームで登場させること、ノリを重視したギャグいっぱいのACTであること、などが企画書に記されていた。こんなコンセプトをもとに、みんなも想像力をふくらませておこう。

ケムコへの要望&アイデア

　次号からはテーマを決めて募集する予定だけど、とりあえず、その前にテーマを絞らないで自由な意見を募集しようと思う。これまでのケムコのゲームは何がよくなかったとか、今度の新作ACTにはこんな舞台設定、こんなキャラクターが似合うんじゃないの？　といったフリーなアイデアを送ってきてね。もちろん優秀な意見、おもしろい意見を送ってくれた人には素敵な記念品を、さらにゲームの企画に直接採用された場合には、もっとスゴイプレゼントを考えているから期待してくれ。

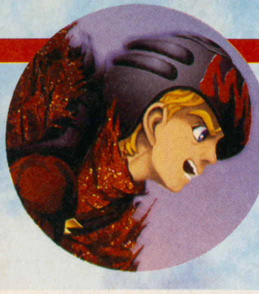
【応募先】〒101東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル　電撃スーパーファミコン編集部　「愛すべきイマイチくん　がんばれケムコ」係

次号より本格的に活動開始

超大物GAMEデザイナーの参加募集!

大物ゲームデザイナーにアドバイスしてもらいたい!

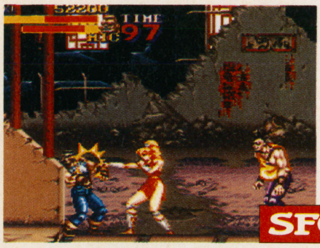
　この企画、みんなのパワーが頼りだけど、その意見をまとめる人もいてほしい。いいゲームを作るためには、やっぱりいいデザイナーが必要だ。日本のデザイナーのみなさん、お仕事したくないですか？　このゲームのデザイナーになりたい有名人は、電撃SFC編集部まで電話してくださいっ！　有名デザイナーに、電撃SFCからもお願いしにいきます。次号、この結果がわかる!?



プレゼント

さわやか〜なこの季節にぴったりの、メキメキっと力がわいてきそうなプレゼント。キミはどれがほしい？

❶『ファイナルファイト2』ソフト



世界を舞台に、世界征服をたくらむ宿敵マッドギアを相手に戦うパワフルアクション。2人同時プレイが可能になっての登場だ。ハガー、マキ、カルロスの3人からマイキャラを選び、連続技や必殺技を駆使して全6ステージに挑め！

SFC　3名　ACT　カプコン

❷『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』ソフト

オートマッピング、オートバトルなど親切システムが満載の、正統派ＲＰＧの続編がＳＦＣで楽しめるぞ。今回の主人公は王子アトラス。各国で起こり始めた異変の謎をつきとめ、世界に平和を取り戻すのだ！

SFC　3名　RPG　エポック社

❸『エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡』オリジナルテレカ

ドライバーとして、グループＣ・Ｆ3000を制してＦＩにチャレンジ！　走る快感バッチリの『エキゾーストヒート』テレカを３名に。

3名　セタ

❹『エルファリア』オリジナルCD

三枝成彰氏が作曲を手がけた、経験値も武器屋もない斬新ＲＰＧ『エルファリア』。ファンハウスから発売されたＣＤ「エルファリア組曲」を５名にプレゼントだ。

5名　ハドソン

❺『伝説のオウガバトル』オリジナルタロットカード

主人公のパラメータ決定などにタロットカードが使われるＲ・ＳＬＧ『伝説のオウガバトル』。このオリジナルタロットカードを20名に。

20名　クエスト

❻『餓狼伝説』オリジナルグッズ

❻-Ⓐ特製テレカ　2名

❻-Ⓑ特製キャップ　2名

❻-Ⓒ特製Tシャツ　2名

格闘王を目指す８人が死闘を繰り広げる対戦ＡＣＴ『餓狼伝説２』が、ＳＦＣで発売されるぞ。そこで『餓狼伝説』オリジナルグッズ（❻―Ⓐテレカ、❻―Ⓑキャップ、❻―ⒸＴシャツ）を各２名にプレゼント。

計6名　タカラ

応募方法

右のハガキに、欲しい賞品の番号（記号）と賞品名、アンケートの答えをハッキリ書いて、41円切手を貼って応募してね。

しめ切りは６月10日（当日消印有効）。当選者は『電撃スーパーファミコン』11号（６月25日発売）で発表するぞ。

自分の住所や名前、電話番号を忘れずに記入して応募しよう！

※賞品の発送は、都合により２か月くらい遅れることもあります。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された人は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

7号プレゼント当選者発表

❶『デュアルオーブ』ソフト

北海道　和泉　讓
千葉県　岩間　恵市
東京都　丸山　克巳

❷『エルナード』ソフト

埼玉県　上川　裕
東京都　山本　見治
大阪府　中瀬登史孝

❸『エルナード』特製テレカ

北海道　渡辺眞沙樹
岩手県　山本　皇樹
宮城県　犬塚　力
千葉県　佐々木寿人
東京都　田中　操江
東京都　徳重　智康
静岡県　杉山　勝人
愛知県　山田　浩
福岡県　佐川　公明
長崎県　石橋　正栄

❹『甲竜伝説ヴィルガスト』オリジナルグッズ

Ⓐ特製テレカ

秋田県　山崎　祐一
埼玉県　大野　寛
千葉県　成島　幸夫
東京都　荻巣　浩徳
石川県　石立　隼士
三重県　太田　賢司
三重県　鈴木　伸一
兵庫県　北垣　勝浩
兵庫県　山口奈美子
広島県　岡本　浩美

Ⓑ冒険パスポートセット

青森県　高橋　徳通
岩手県　星川　智美
宮城県　佐々木由紀
秋田県　菊地　陽平
山形県　斎藤　裕人
新潟県　渡辺　大樹
栃木県　家富　義徳
栃木県　大野　孝
群馬県　大島　秀明
埼玉県　小笠原　梢
埼玉県　清水　裕一
千葉県　杉田　恵
東京都　合使潤一郎
東京都　鈴木　孝芳
東京都　宮田　真一
神奈川県　長嶋　出
山梨県　河井　大輔
静岡県　池田　恵一
愛知県　神野　匡生
大阪府　岡島　毅
大阪府　中村　和美
兵庫県　岡島　豊
和歌山県　梅野　寿美
鳥取県　菅澤　幹
広島県　綿貫　大悟
徳島県　武田　和恵
福岡県　永田　正明
熊本県　浜北　司
熊本県　東　正和
大分県　安藤　美紀

どデカクロスワードパズル 第5弾 アスキースティックスーパーL5 当選者発表！

北海道　三橋　春奈
岩手県　下河原　裕
宮城県　昆　里衣
埼玉県　佐藤　修一
千葉県　菱木　厚子
東京都　円城寺勇一
東京都　藤田美保子
神奈川県　小柳　雄弥
新潟県　鈴木　和江
富山県　砂田　陽子
石川県　東　健一郎
愛知県　安藤　旬一
愛知県　神野　洋之
京都府　吹田　恵美
大阪府　藤原　敬規
大阪府　古田太実男
兵庫県　仁保めぐみ
奈良県　保田　誠二
徳島県　井上　修一
佐賀県　中尾　浩規

※どデカクロスワード［第5弾］の正解は「クルルン森村」でした。

ⒸCAPCOM1993　Ⓒ日本ファルコム／Ⓒエポック社

郵便はがき

101-□□

おそれいりますが41円切手をはってください。

東京都千代田区神田神保町
2-22-11　カンナビル

電撃スーパーファミコン 編集部

プレゼント⑨係行

		記事名			記事名
1		どデカクロスワード	18		ウラワザEX
2		D-SCOPE	19		電撃クリニックEX
3		聖剣伝説2	20		チョコボ日記
4		スーパーフォーメーションサッカーII	21		スライム王国
5		新作チェッカー	22		カプコンファンギルド
6		オレ的に言えば	23		SFC版　MADARA2
7		特集　マリオ颱風がやってくる!!	24		ボルトチケット
8		ドラゴンボールZ	25		ヒューマンベースボール
9		ブレスオブファイア	26		スーパーファミリーテニス
10		キャプテン翼IV	27		ソード・ワールドSFC
11		伝説のオウガバトル	28		ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
12		愛すべきイマイチくん	29		マイティファイナルファイト
13		聖痕のジョカ	30		ドラゴンズマジック
14		JAJA姫武遊伝	31		バトルドッジボールII
15		MADARA赤	32		第3次スーパーロボット大戦
16		まだら学園	33		超戦士 IN 闘強導夢
17		電撃少年団	34		付録『カプコンパワーブック2』

住所 〒	都道府県 フリガナ		
氏名 フリガナ　男 女	☎　(　　)		職業(学校名)
	年齢・学年	歳　年	

〈キリトリ線〉

P.68のプレゼントでほしいものを1つ

Q1 今号の記事(ハガキの表)の中で、よかったもの3つに○、つまらなかったもの1つに×を付けてください。

Q2 今号の表紙についてどう思いましたか(番号に○を付けてください。)

1最高　2よい　3普通　4よくない　5最悪

(理由：　)

Q3 付録『カプコンパワーブック2』はいかがでしたか。

1最高　2よい　3普通　4よくない　5最悪

(理由：　)

Q4 『電撃スーパーファミコン』を毎号買っていますか。

1毎号買っている　2ほとんど　3ときどき　4初めて

Q5 コミック『MADARA赤』について、次のA～Dに答えてください。

A あなたは『魍魎戦記摩陀羅　赤』をよんでいますか？

①毎回読んでいる　②ときどき読む　③以前は読んでいたが、最近は読んでいない　④最初から読んでいない

B 上のAで③と答えた人にお聞きします。

読むのをやめた号数とその理由を教えてください。

やめた号数(　号)　その理由(　)

C 上のAで④と答えた人にお聞きします。その理由を以下から選んでください。

①ストーリーが難解でわからない　②絵柄が嫌い

③その他(　)

D 以下の『摩陀羅』作品群の中で読んだりプレイした物にすべて○をつけてください。

①コミック『魍魎戦記摩陀羅壱』②コミック『魍魎戦記摩陀羅弐』③コミック『魍魎戦記摩陀羅赤』第1章　④コミック『魍魎戦記摩陀羅青』⑤コミック『魍魎戦記摩陀羅　転生編』⑥小説『魍魎戦記摩陀羅　アガルタの真王』⑦小説『魍魎戦記摩陀羅　ガンダーラ編』⑧小説『魍魎戦記摩陀羅死海のギルガメシュ』⑨ファミコンゲーム　⑩カセットブック　⑪ビデオアニメ　※①②⑥⑨⑩⑪以外は雑誌掲載のみで発表されている作品です

Q6 これから発売されるスーパーファミコンとファミコンのゲームで、やってみたいものをそれぞれ2つずつ書いてください。

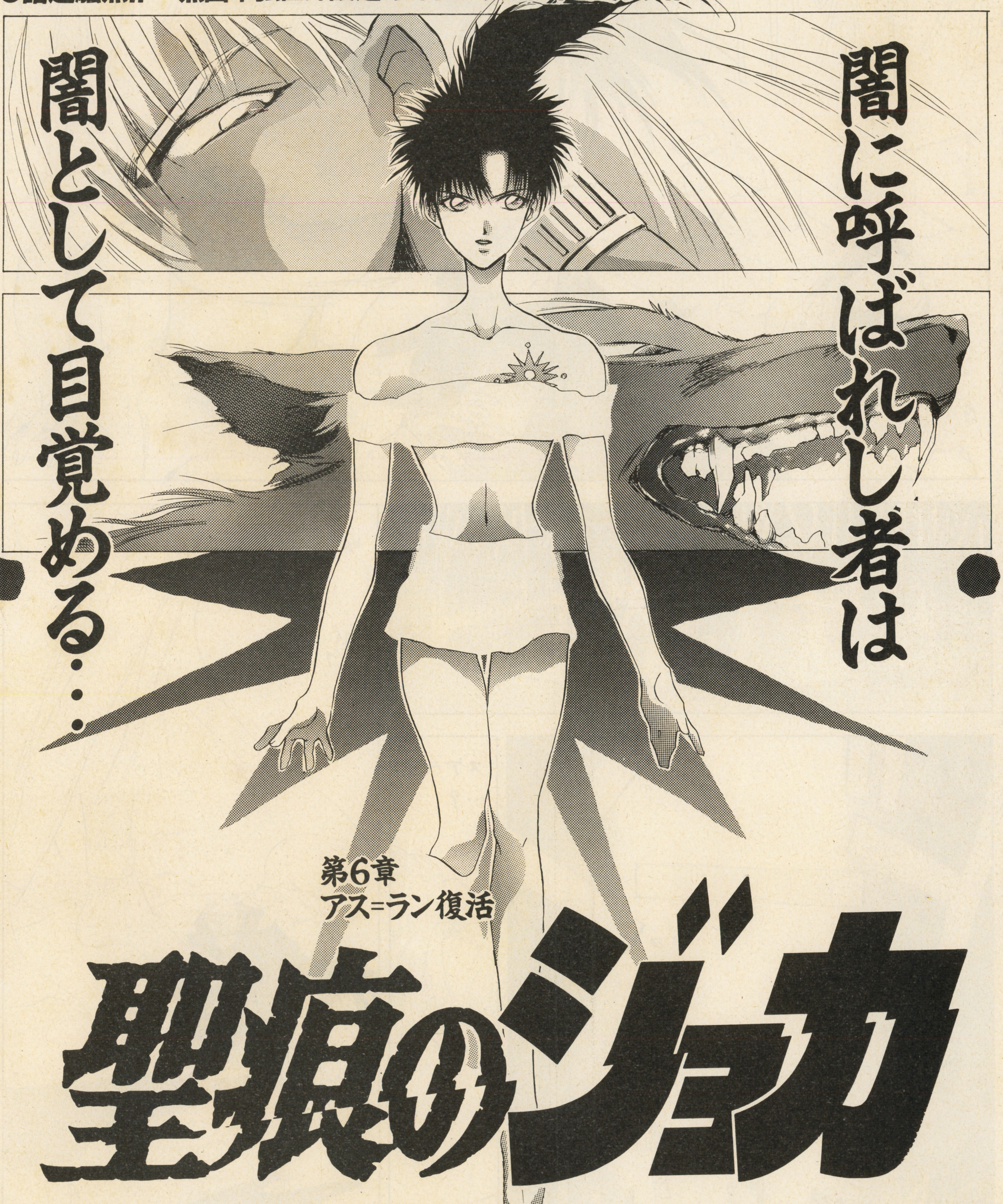
SFC		FC	

Q7 すでに発売されているゲームで好きなものを、それぞれ2つずつ書いてください。

SFC		FC	

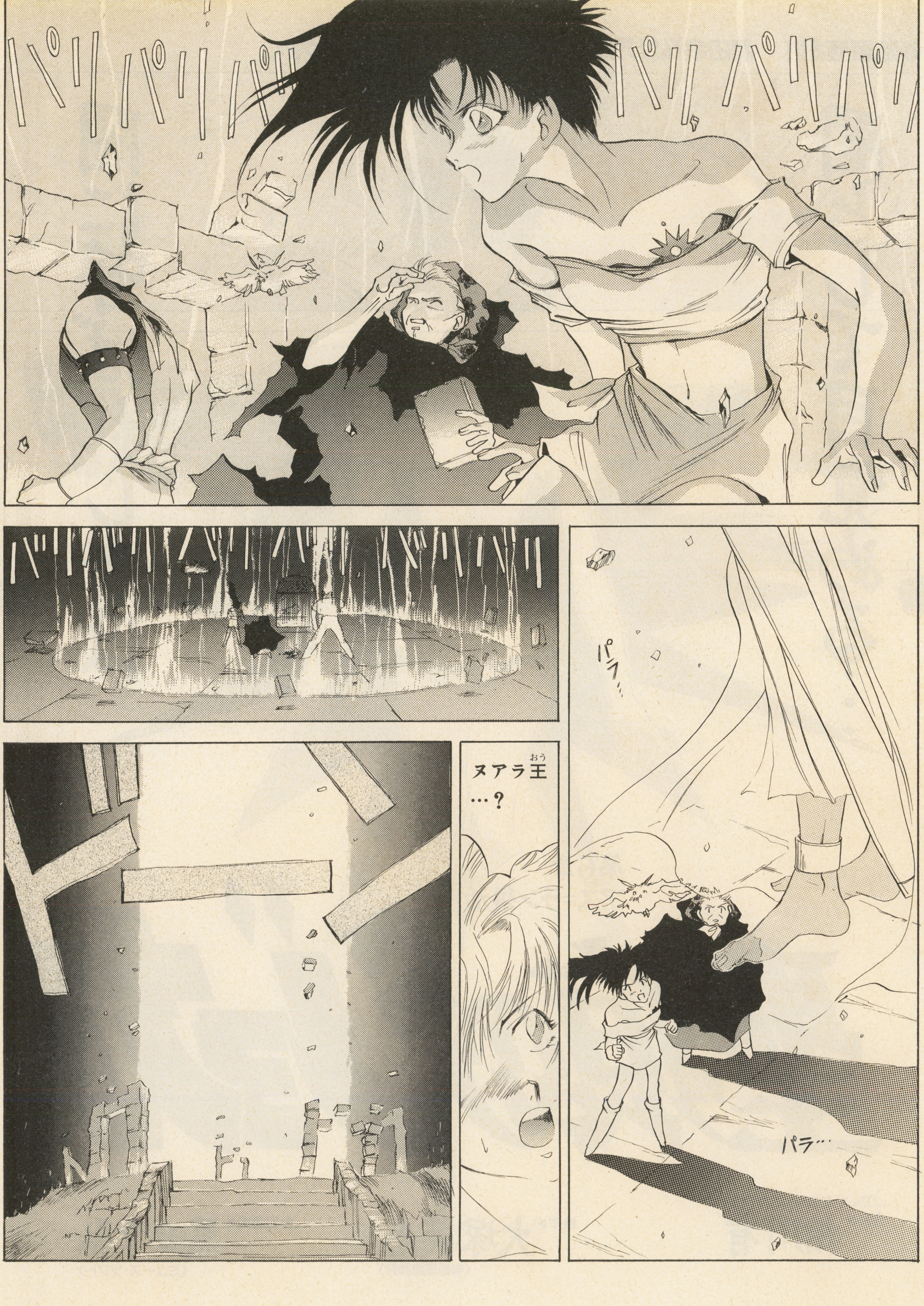
〈キリトリ線〉

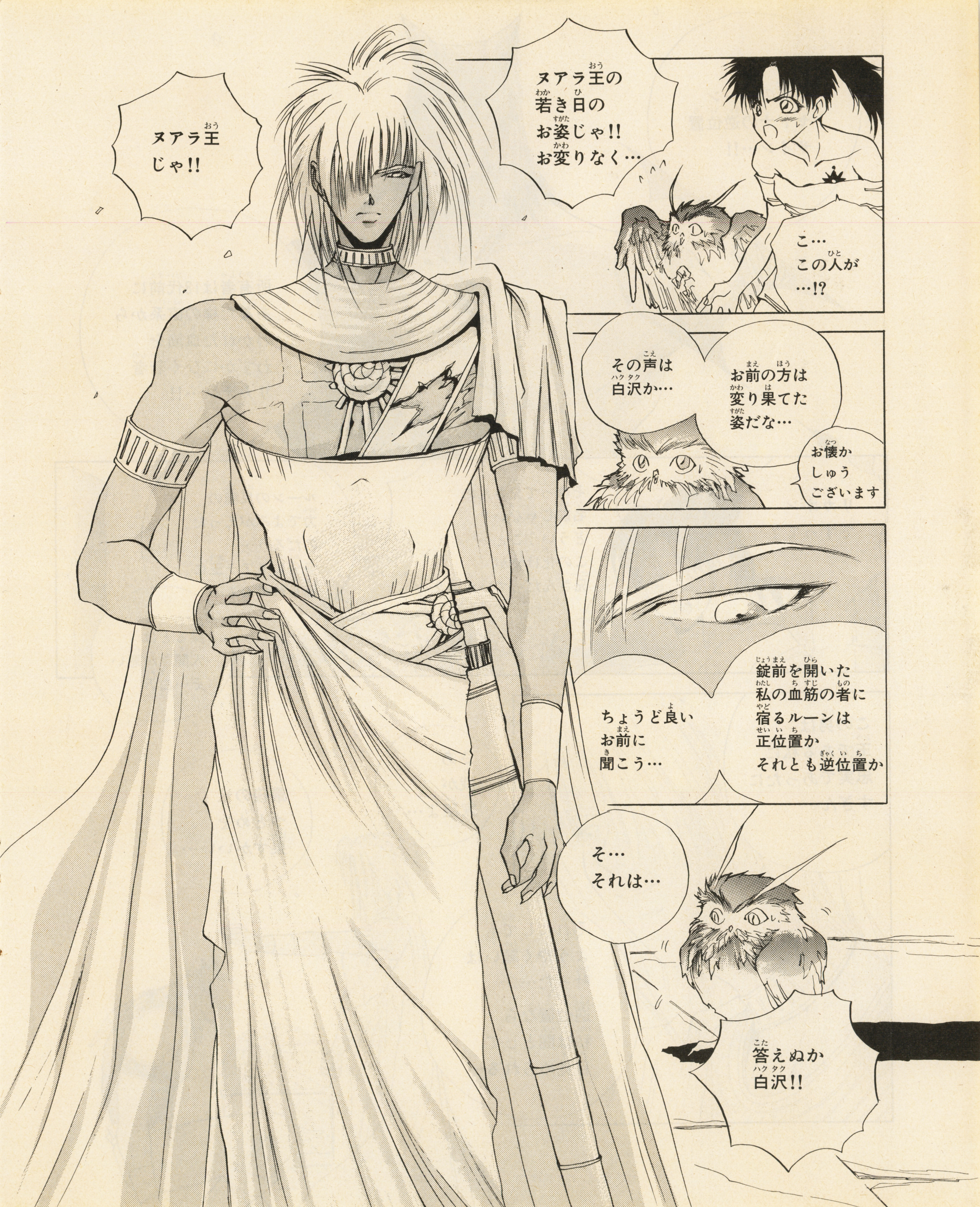
●話題騒然!!　黒田幸弘世界設定のオリジナルFT（ファンタジー）コミック!!



JOKA CONNECTION
作画▶相川有
原作▶大塚英志（物語環境開発）
世界設定▶黒田幸弘（ミューズ・ソフト）

●ストーンサークルの魔法陣からヌアラ王の暗黒面がよみがえった!!

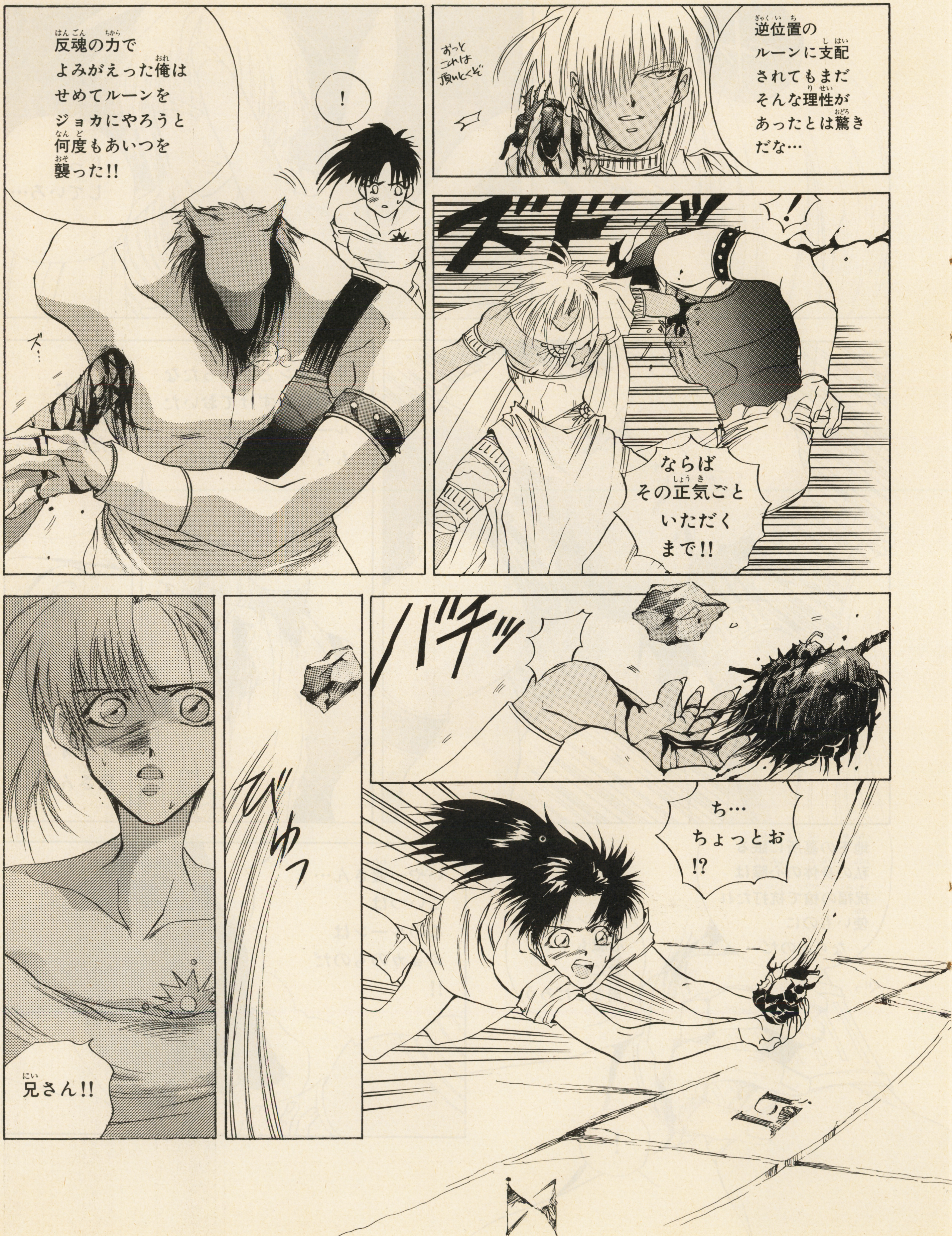




ヌアラ王じゃ!!
ヌアラ王の若き日のお姿じゃ!! お変りなく…
こ… この人が …!?
その声は白沢か…
お前の方は変り果てた姿だな…
お懐かしゅうございます
ちょうど良いお前に聞こう…
錠前を開いた私の血筋の者に宿るルーンは正位置かそれとも逆位置か
そ… それは…
答えぬか白沢!!

生命のルーン
セドナの逆位置
ザイン…!!
所有者は13代前に
あなた様の直系から
わかれた血筋を
わずかにひく若者
リカオン…!!
リカオン
ですって？
それって兄さんの
名前じゃない？
どういうこと…
この化け物が
兄さんだっていうの？
イヌだし…
ルーンの反魂の
力でよみがえった
のだろう…
多分にヌアラ王に
操られておる…
操るとは
人聞きが悪い
ぞ…白沢
この男は
王である私に
忠実であったに
すぎん…
さあ
我が
家臣よ…
最後の
つとめを
果すがいい…
それにしても
ようやく願いは
叶った…
逆位置なら
私は闇として
目覚められる…

スッ
じっと
していろ…
ニヤッ
リカオンとかいったな
うぬにあずけておいた
ルーンは返して
もらうぞ…それから
ついでに
心臓も
いただこう…
ズッ
リカオン
兄さん…!!
いや…渡さん…！
こいつは
このルーンは
ジョカのものだ
!!
地下の墓所に眠る
私の身体の心臓は
祝福の槍で杭打たれ
使いものに
ならんのだ…
ルーンも
心臓も
君には
用なしだろう
ぐっ
！

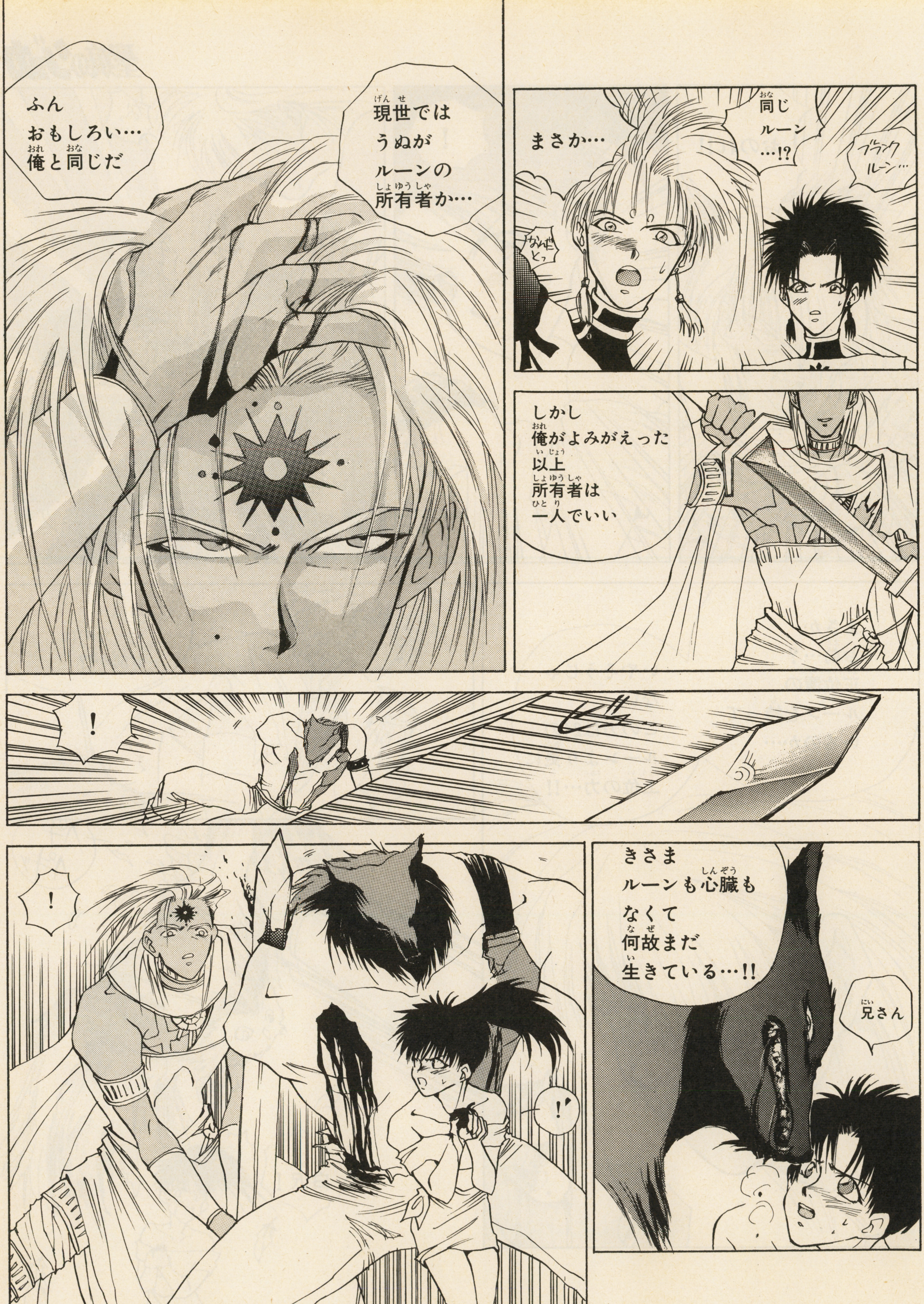


反魂の力でよみがえった俺はせめてルーンをジョカにやろうと何度もあいつを襲った!!
!
ズ…
おっと これは頂いとくぞ
逆位置のルーンに支配されてもまだそんな理性があったとは驚きだな…
!
ならば その正気ごと いただく まで!!
バチッ
びゅっ
ち… ちょっとお !?
兄さん!!

ジョカ 何をもたもたしてる 奴のルーンはお前のものだと言ったろ!!
なんで行かしてやったのかわかってんのか?
いらなけりゃ俺がもらう
お友達だからな
フッ
お前はだまってろ!
…ルーン…って!?
ナイスキャッチ!!
そーいや よく よそん家に石なげこんで おこられてたな…………
奴のルーンは心臓の上にあらわれたんじゃ
それが肌を通して皮ふの上に透けて見えていたのじゃな
トクン
トクン

よけいな手出しをするな
そのルーンは
私のものだ…
私が闇の力として
よみがえるために
その男に
少しの間
持たせただけだ…
ジョカ
何をためらう…!!
ルーンごと心臓を
切り裂けばルーンは
お前のもんだ!!
死体の言うことなんかほっとけョ
そんなこと
できないよ…
だってこの心臓
まだ動いている…
いらなければ俺によこせ!!
ルーンの
反魂の力が
作用している
だけだ
ルーンなしでは
ただの死人の
心臓だ
だって…
トクン
トクン
トクン
やめろ…
娘!!
やめるんだ

な…
メキッ
!
おのれ!!
白沢
計ったのは
お前か!?
まさか
お前…?
正位置の
ルーンを持って
いるのか…
いやそうじゃ
ない
この力は24の
ルーンより更に
上位の力…!!
パキ
パキッ
白沢!

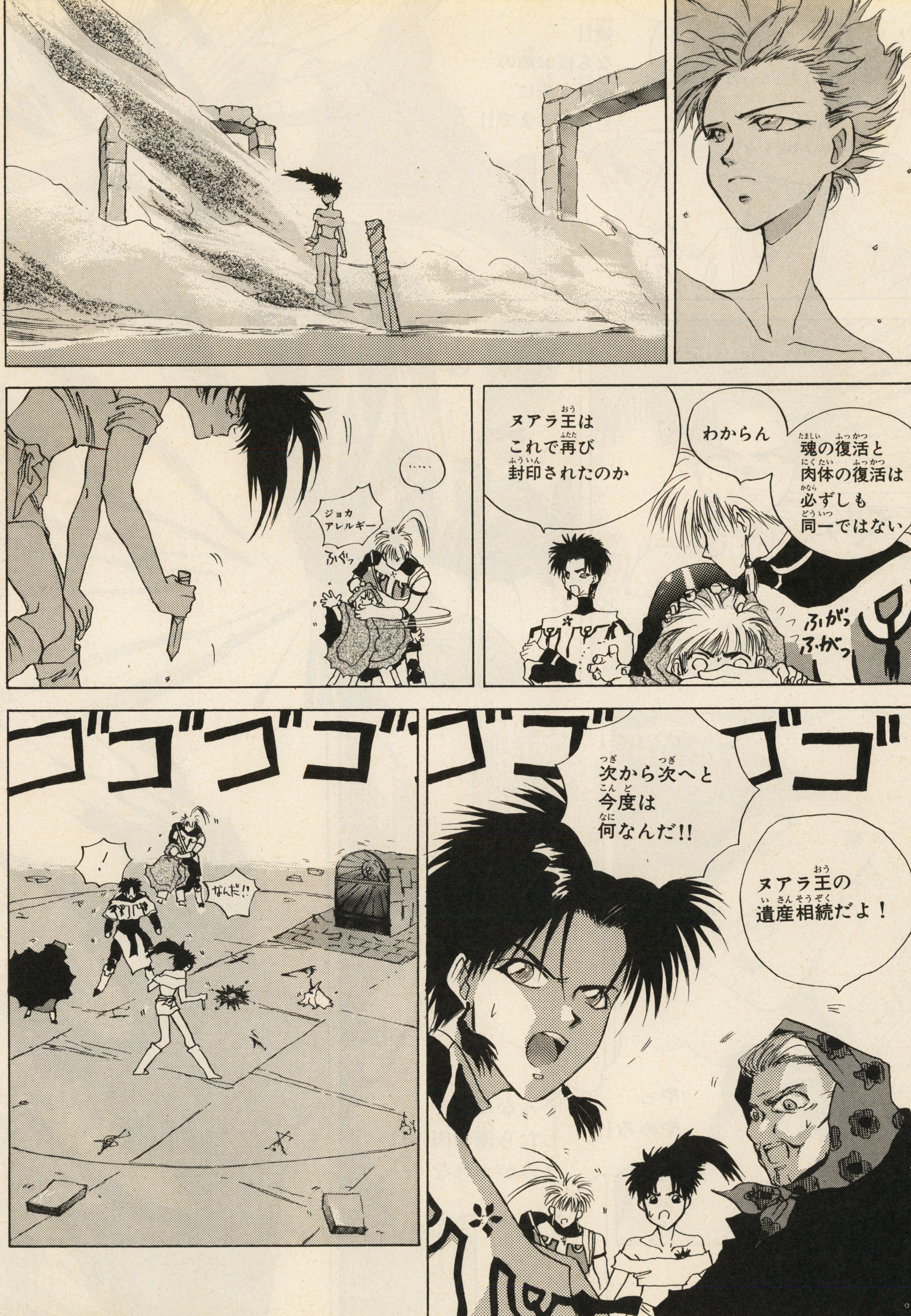


現世ではうぬがルーンの所有者か…
ふん おもしろい… 俺と同じだ
同じルーン…!?
ブラックルーン…
まさか…
なんだとっ
しかし俺がよみがえった以上所有者は一人でいい
!
きさま ルーンも心臓もなくて何故まだ生きている…!!
兄さん
!
!

さあジョカ
俺はかまわん
心臓を
剣で突け!!
だめだよ!
ジョカの行末に悔いを
残して死ねば
またおまえのような
闇の力につけ込まれる
だから
今度こそ
悔いなく
死にたい
ヌアラ王の身体は
そのルーンがなくては
復活できない
生命のルーンは
死者が持っちゃ
いけないんだよ…
そんなこと
したら
兄さんは
死んじゃうでしょ!
忘れたか
ジョカ
俺は一度死んだ
身だ…
兄さん
できない…
できないよ
ジョカ
いい子だから
俺のいうことを
聞け

死人だって
化け物だって
いい…
あたしの
そばにいて
兄さん
ぐっ
パリ…
パリリ…
ズ…
ズズ…
もし俺を
愛しているなら
俺を無に帰せ!!
俺の姿を見ろ
こんな姿で
俺に生きろと
いうのか?

そうか…
こんな死にぞこないの
心臓より
生きた肉体の
心臓のほうがいいな…
娘!!
ならばお前の
心臓を先に
いただくまで!!
パァアアアッ
きゅー
ザアッ
ぐりっ
やっ
やめろ!!
そんなことを
したら俺の肉体は
よみがえれなく…


ヌアラ王は
これで再び
封印されたのか
わからん
魂の復活と
肉体の復活は
必ずしも
同一ではない
ふがっ
ふがっ
……
ジョカ
アレルギー
ふぐっ
ゴゴ
次から次へと
今度は
何なんだ!!
ヌアラ王の
遺産相続だよ！
ゴゴゴゴゴ
！
なんだ!!

●突如、復活した先代アス＝ラン王。ヌアラ王の魂が憑依したのか!?

次号(6月11日発売)に続く

光と闇	秩序	勇気	慈愛	知恵	創造	理性	生命	善良	調和	清楚	至誠	厳格	公式	治ゆ	節度	意志	信頼	寛容	庇護	結合	幸運	変化	誓約	解放

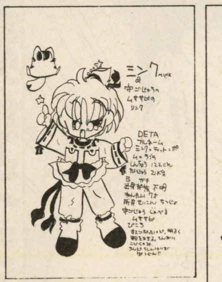
ルーン一覧表

聖痕の書架

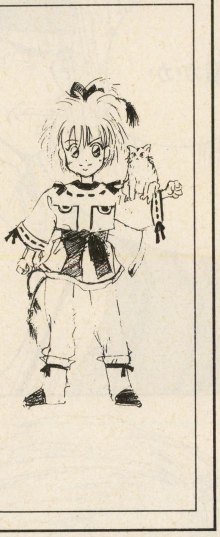
黒田氏の最終審査で 聖痕戦士3名が決定!!

イラスト/相川有

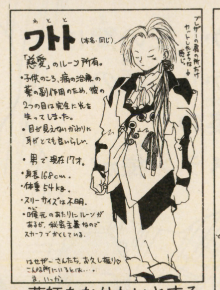
秩序の戦士 ミンク
神奈川県/海月ゆうしゃ



守護獣のムササビと旅をするみなしごの少女(ってゆーより幼女だよね)。秩序や体制維持を重んじる者に現われる別名、支配者のルーンがよりによって全く似あわない外見のミンクに現われたのかはやがて明らかになる?



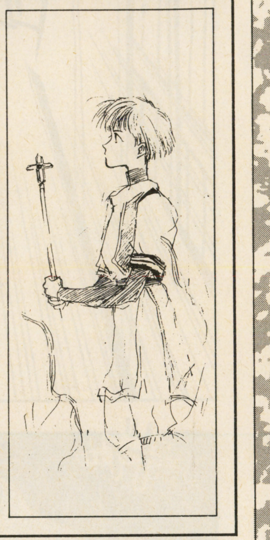
慈愛の戦士 ワトト
東京都/拾い茶っ葉



薬師をなりわいとするが子供の頃、仙薬の副作用で光を失なう。カルディアの辺境都市で医師として働いている。ルーンによって得た癒しの術を失ないたくないため聖痕戦士であることを隠して暮らしているが…。

勇気の戦士 アルテル
広島県/恩田

勇気のルーンの逆位置を持つ。双子の姉から勇気のルーンを譲られるが、逆位置として宿ってしまった。魔法使いとしての才能はあるが勇者としての資質に欠ける。姉は弟を勇者にしたいと思っているようだが…。



第2回 聖痕戦士コンテスト

聖痕戦士3名プラス特別採用キャラクターが決定した聖痕戦士コンテスト。早くも第2回めの募集開始だ。ルーンの力からイメージしたキャラクターをハガキに書いて送ってね。所有ルーンが正位置か逆位置かも忘れずに。今回の募集ルーンは右の3つだよ!

調和 調和のルーン「サガス」正位置▶マルクト、逆位置▶ハガラス ●別名、使節のルーン」

清楚 清楚のルーン「エンソフ」正位置▶ポヌム 逆位置▶ファルス ●別名、処女のルーン。

至福 至福のルーン「ゲーボ」正位置▶サイン 逆位置▶マグネス ●別名、友人のルーン

特別賞

今回のラストページで登場した東京都・ひらりん作のセルジオ。聖痕戦士とは別の役で登場が決定!!

入選の3戦士はコミックに登場!!

今回入選の4人は今回から「ジョカ」に順次登場。入選をのがした作品も何かの形で登場する可能性大。

黒田氏の選考結果

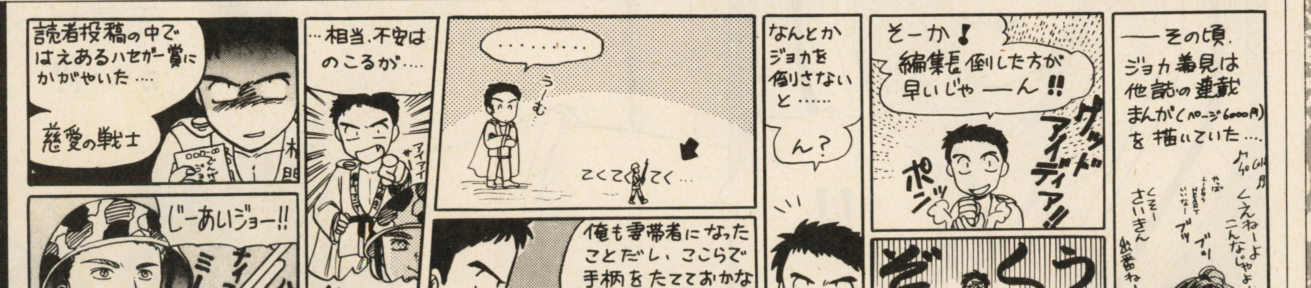
いやあ、どれもこれも力作ばかり。うまい絵もあれば、アイデアが光るやつもある。というわけで悩んだあげく、今回は上の3枚を選ばせてもらいました。しかし、こんなにキャラが集まったんじゃ、聖痕戦士の数が足りないよね。でも、水滸伝みたいに108人もの英雄が出てくる話になると、原作の大塚さんは困るだろうなあ(笑)

●聖痕戦士への応募は〒101東京都千代田区神田神保町2の22の11 カンナビル ㈱メディアワークス『電スー』ジョカ係。〆切りは6月15日(必着)

※なお、入選作の著作権は㈱メディアワークスに帰属します。

闘魂のジョカ

まんが/ジョカ義見



リレーコラム「聖痕の関係者」 第5回 はせがーJETさん

えっ、また俺? 大塚さんメンドくさくなると俺にふるんだもんなあ、義見にふりゃいいのになあ、ど一せ会社やめて男もいないからヒマなんだし。あ、義見怒った? 体がふくらんでるよ、げげ、そんなにデカくなっちゃつぶされ、ぐえっ。

ヴァーチャル読者参加企画(笑)

JAJA姫 JA-JA-BOO

第4回

邪遊伝!

ストーリー
中村うさぎ(餓魔)
ゲームシステム
大場福満&ミューズソフト
イラスト
衣谷遊(白狐)

そこのけもののけ大乱戦

デザイン…アトムスタジオ　プログラム…チャイム
協力…義見依久、寺流子狩谷、PON広瀬、笠島正敏

今月も、読者仙人が大ボケかますぞーっ!

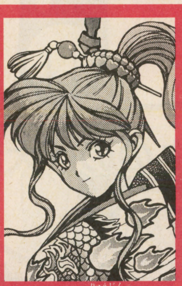
前回から、ついにストーリーに乱入しはじめた読者たち！　今月も、仙人バトルを勝ち抜いた４人の仙人が、物語をシッチャカメッチャカにかき回す！　はたして作者は、この収拾をどーやってつける気だっ!?

そんなワケで、ＪＡＪＡ姫もいよいよ連載第４回目。しかも先月からは、読者参加バトルの結果発表とともに、上位４名の仙人(読者)が物語に登場するという、前代未聞の無謀ともいえる企画が、本格的にスタートしたのであーる！

願いをかなえてくれる幸福のアイテム「福まん」を求めて、魔界を旅する蛇々姫たち５人のキャラクター（下記のキャラ紹介参照)。そして、それを手伝ってんのか邪魔してんのか、いまいちわからん読者の仙人たち……。はたして物語は、この先、どのよーに展開するのだろーか。じつは作者にもわからないのだーっ(笑)。

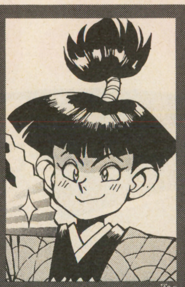
だが、作者にわからなくても、なぜか物語は強引に進む。今月も第２回仙人バトルのベスト４仙人をゲストに迎えて、大騒動のはじまり、はじまり〜〜っ！

蛇々姫(龍神一族)



脳天気でオテンバな龍神家のお姫様。キレると龍に変身して暴れまくる、超危険人物なのだ！

狐太郎(白狐一族)



蛇々姫の婚約者。大金持ちの白狐一族の御曹司だが、蛇々姫に一途な恋心を寄せる純情なヤツ。

飛天丸(天狗一族)

婚約者のいる蛇々姫と許されぬ恋に落ちた、魔界きっての美形武者。だが、けっこうお調子者。

巌之助(餓魔一族)

手下の蠍軍団を率いて、飛天丸の命を狙う暗殺屋。食い物に目のない意地汚さは、魔界一。

雨月姫(玄武一族)

飛天丸に想いを寄せる玄武一族の姫君。陰謀と酒をこよなく愛する美人。酔うとコワイけど。

第３章
試練その参・乱心の巻

雨月姫、新たな策略で巌之助をハメること

「う、うーん……」

深い眠りから覚めて、雨月姫は大きく伸びをした。二日酔いという言葉を知らない雨月姫、目覚めは爽快そのものだ。

あたりを見回すと、そこには鼻血を垂らした巌之助をはじめ、全身傷だらけの蠍軍団がバタバタと倒れている……。

「まあ」と、雨月姫は眉をひそめた。

「誰がこんなヒドいことを……？」

おめーだ、おめー！

だが、酔っ払った時のコトはさっぱり記憶にない雨月姫、まさか自分が蠍軍団を**全員ブチのめした**とは、思いもよらない。ふっ、シアワセな女だぜ……。

「これ、雲兵衛。しっかりおし！」

雨月姫は、爺やの雲兵衛に駆け寄ると、その骨ばった身体を抱き起こした。

「うう……あ、姫！」

「雲兵衛、誰にやられたのじゃ!?」

あんただよ。と、言いたいとこだが、そこは忠実な雲兵衛。弱々しく微笑むと、

「さあ……よく覚えておりませぬ」

「ヒドいヤツもいたものじゃ。じゃがな、雲兵衛。どうやらそいつ、ついでに巌之助一味まで倒してくれたらしいぞ。いい気味じゃのぉ、ホーッホッホッ」

「それはラッキーですな……ははは、は」

力なく笑う雲兵衛であった。

「しかしのぉ」と、雨月姫は気づかわしげに、気絶した巌之助たちを見やる。

「このままでは、まだ気がかりじゃ。巌之助たちは、そのうち目を覚ます。そして、再び飛天丸様をツケ狙うはず……」

「では、姫。どうなさるおつもりで？」

「うむ……そこで、じゃ」

雨月姫の目が、キラリと光った。

「つい今しがた、妾の夢の中にひとりの仙人が現れたのじゃ。**埼玉県在住のＤＱシスターズ仙人**じゃ」

「妙な名前の仙人ですな」

「ドラ○エのファンではないかのぉ……ま、とにかくその仙人が、妾に宝を授けてくれたのじゃ」

雨月姫は振袖のたもとから、小さな丼を取り出した。

「こ、これは……天丼？」

「そう、天丼じゃ」

「天丼が宝ですかな？」

「たわけ。ただの天丼ではない。これは『**食べ天丼**』なる魔法のアイテム。食べても食べてもなくならず、しかも５杯以上食べると、おなかが風船のようにふくらんで、飛んで行ってしまうのじゃ」

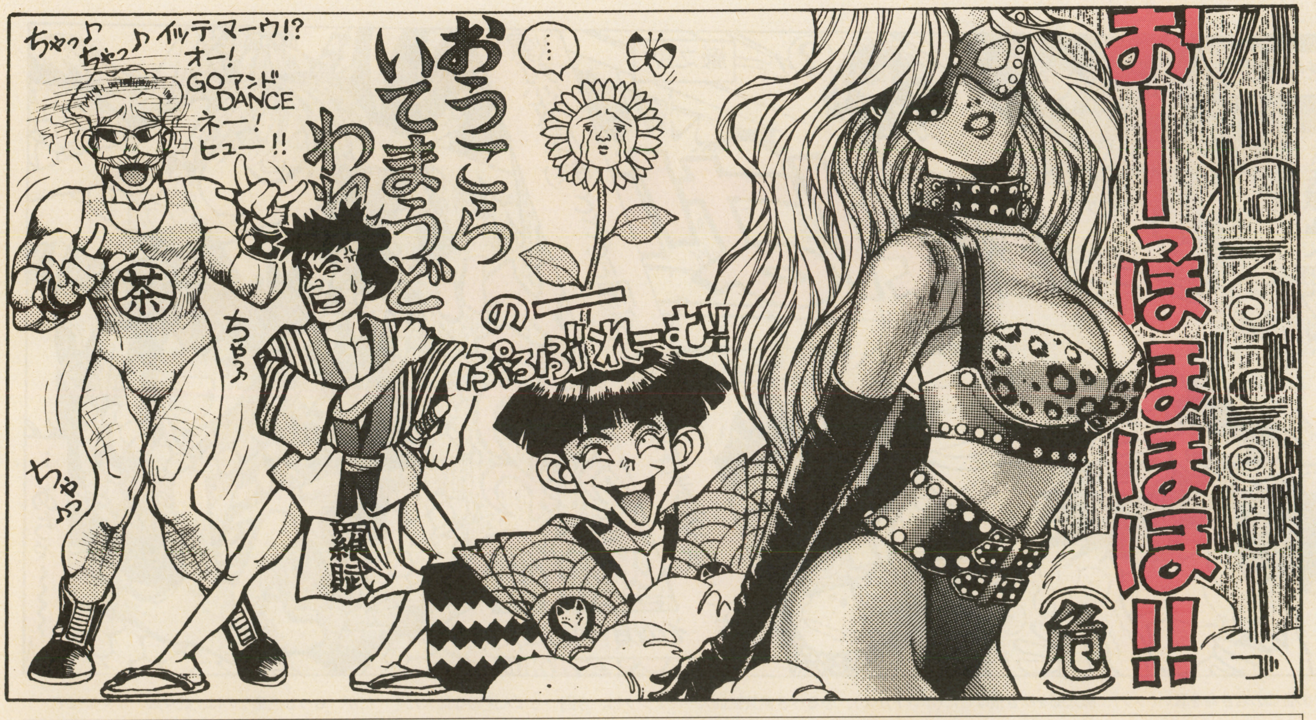
雨月姫は唇の端に妖しい笑みを浮かべると、雲兵衛の顔をのぞきこんだ。

ＤＱシスターズ仙人……埼玉県庄和町に住む仙人(女)。巌之助たちをハメる食い物（特にマンジュウ）ネタは多かったが、天丼とゆーのが笑えた。なぜ天丼なんだ、ＤＱシスターズ仙人っ!?　あんた、天丼になにかイヤな思い出でもあるのかっ!?

「厳之助どもにピッタリの宝であろう?」
「なるほど」
雲兵衛もニヤリと笑って、うなずく。
「では、さっそく厳之助のそばに……」
「そうじゃ。ヤツらが奪いあって食う姿、目に浮かぶようじゃ。ホッホッホ」
小気味よく高笑いをすると、雨月姫は、その呪われた天丼を厳之助の頭の横にそっと置いた。そして、
「さあ、雲兵衛。飛天丸様のもとへ急ごうぞ!」
「ははっ!」
ふたりは飛天丸と蛇々姫を追って、疾風のごとく走り去った……。

ふたりのバカ金仙、狐太郎を救いに来ること

ぼよよよよ~~~ん!
魔界の空にマヌケな音が響き渡り、ふたつの光の玉が降りてきた。光の玉は地上で弾け、ふたりの仙人に姿を変える。
ひとりはチョンマゲを結ったいなせな若者、もうひとりは長い髪をワイルドになびかせた美少女。じつはこのふたり、失恋のショックで頭がパーになった狐太郎を救うべく、仙人バトルで選ばれた金仙代表なのだ。
若者の名は**羅賦左衛門**、プロフィールによると「短気で単純バカ」な性格。少女の名は、**みねるばるばるば仙人**。プロフィールは「後の事を考えないバカ女」……って、**ふたりともバカじゃねーかよ**、おい(笑)! し烈な戦いの末、選ばれた仙人がふたりのバカとは……うーむっ。
「らふちゃん、こたろうはどこ?」
「あのへんやでぇ (注:羅賦左衛門仙人は大阪出身である)、みねちゃん」
あまりにもバカなので、セリフを漢字でしゃべれない、ふたりの仙人。これでよく卒業できたものである。筆記試験なかったのかよ。
「あっ、いた! こたろうちゃーん!」
名前を呼ばれて振り向いた狐太郎に、みねるばる仙人(名前長いから略すぞ)がニッコリと微笑みかけた。
「もう、だいじょーぶ。らふちゃんがね、アタマがちゃんとするクスリ、もってきてくれたからねっ」
そんな薬があるんなら、おまえら、自分に使え。
「ほら、らふちゃん。はやくだして」
「うん……えーとえーと、あ、あかん。なくしてしもたぁ」
バカ————ッ!!!!!
と、その時であった。いきなりふたりの背後から、無遠慮な笑い声が聞こえた。
「ひょーほっほ、金仙、バカですねー」
「なんやてっ!?」
カッとした羅賦左衛門仙人が振り向くと、そこにいたのはなんと謎の金髪男!
「だ、だれや、おのれ?」
「ワタシ、土仙の**素茶賦(スティーブ)仙人**。好きな飲み物はミルクティーでーす」
誰も聞いてねーよ、そんなこと。
「なにしにきたのよっ!」
みねるばる仙人の問いに、素茶賦仙人はヒョイと肩をすくめる。
「オー。ワタシ、厳之助を応援に来たね。でも厳之助、どこにもいませーん。ホワーイ? 彼、どこ行ったですかぁ?」
「しらんわいっ! じぶんでさがせ!」
もっともだぞ、羅賦左衛門仙人。
と、いきなり狐太郎が、空を指さして叫んだ。
「あ、ちょーちょ、ちょーちょ!」
思わず、つられて空を見上げる3人の仙人。すると魔界の上空に、フワフワと漂う巨大な鳥の群れ……いや、風船か?



⬅狐太郎を救いに仙界からやってきた、ふたりのバカ仙人(みねるばるばるば仙人&羅賦左衛門仙人)! そこへ、彼らを邪魔しにやってきた謎の金髪男の正体は……ガーン! やっぱりバカだったのね(笑)!

羅賦左衛門仙人……大阪府大阪市に住む、後藤健一のキャラ。仙人バトルで3位に入賞。プロフィールは「短気で単純なバカ」……自分のことか(笑)? ま、バカといえども、今回のベスト4の中では、いちばん気勁が多かったぞ。中くらいのバカってとこかな? 名前が和風なので、ヘアスタイルはチョンマゲにした。

雲兵衛
雨月姫の忠実なる爺や。龍神家の秘宝・福まんを手に入れることに執念を燃やす。

嶮軍団
厳之助の子分たち。主人と同じく、食い意地ばかり張ってるタダのバカ……。

金狐
白狐一族に君臨する恐るべき双子ババアの片割れ。今回はなぜか出番なし。

銀狐

金狐の双子の妹。姉とともに、白狐一族の最高権力者。趣味は狐太郎イヂメ？

魅槌丸

蛇々姫の乳母の息子。蛇々姫の弟分として育ち、彼女の世話をかいがいしく焼く。

違一う！　あれは、巌之助＆蠍軍団ではないかーっ！

「おやぶーん、拙者たちはどこへ飛んで行くのでござろうかーっ？」

「わ、わからーん！」

雨月姫の仕掛けた天井のワナにまんまとハマり、腹をふくらませたままアテもなく飛んでいく巌之助一味……。

そのナサケない姿を見たとたん、素茶賦仙人が、使命感に燃えて叫んだ。

「オー、巌之助！　今行きまーす！」

「え？　だってあんた、とべるの？」

みねるばる仙人が、ビックリしてたずねる。鳥を眷属とする木仙ならいざしらず、他の流派の仙人はアイテムなしで空を飛ぶことなどできないはずだ。

だが、素茶賦仙人は力強く微笑むと、

「心配ないねー。ワタシ、便秘ね。一週間クソしてないよー」

「？？？」

空を飛ぶのとクソが出ないのと、なんの関係があるんだ、素茶賦仙人っ!?

みねるばる仙人と羅賦左衛門仙人は、不審そうに顔を見合わせる。

「なんや、ガイジンさんのいうことは、わっからへんなぁ……」

羅賦左衛門仙人が苦笑して肩をすくめた、その瞬間……！

ぶりぶり……ばっふぉ――ん！

突然、素茶賦仙人のケツの穴から、異様な音が響き渡った。

屁だ。

１週間分のクソが醸成したコクのある屁が、ジェット噴射のよーに勢いよく噴き出したのである！

どびゅ――――――ん!!

恐るべき屁の噴射力で、素茶賦仙人のカラダは弾丸のよーに空へ飛び出す。うーむ、さすが土仙！　やることが下品だぜ！　よい子はマネしちゃダメだぞぉ。

だが素茶賦仙人、屁なんてモノはしょせん一発芸だ。空を飛んでる間、ずっと屁をコキ続けることができるのかっ？

そう、できるワケないのであった。

一度舞い上がった素茶賦仙人のカラダは、放物線を描きつつ、はるか魔界の森の向こうへ消えていってしまったのである……さよなら、素茶賦仙人(笑)。

一方、残されたふたりの金仙は……。

「あひーっ」

「くくく、くっさぁ　～！」

気の毒に素茶賦仙人の**屁**をマトモに浴びて、アグアグと悶絶していた。だが、悶絶してる場合じゃないぞ、金仙！　狐太郎の姿が、どこにも見えないじゃないか！　狐太郎、どこへ行ったんだっ!?　まさか、素茶賦仙人の屁に吹き飛ばされたんじゃねーだろーなっ!?

怒り狂った蛇々姫の前に宿敵・雨月姫登場のこと

「うわぁ――っ!!」

毒の沼のほとりに、魅槌丸の悲鳴が響き渡った。

「姉君がぁ～っ、怒ったぁ～～っ！」

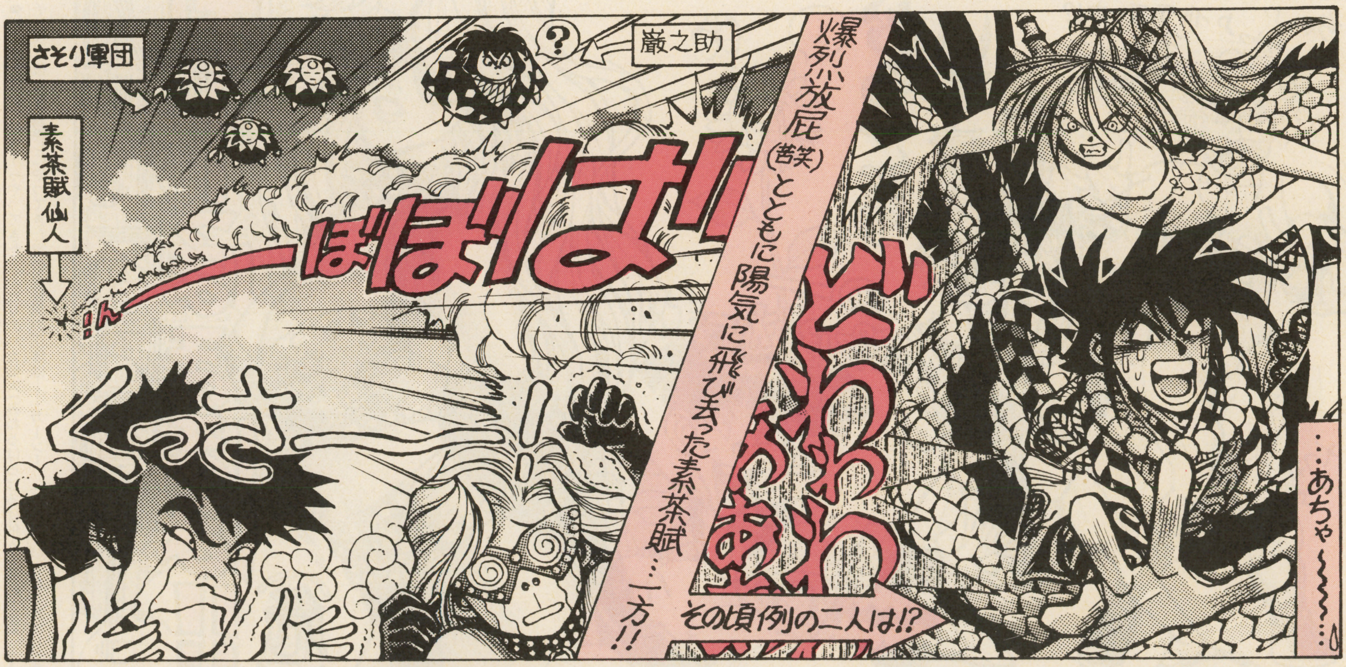
「飛・天・丸――――っ!!!!」

空を覆うほどに巨大化した蛇々姫が、アッケにとられた飛天丸の前に立ちふさがっている。

雲のように乱れ、たなびく長い髪。その頭上には２本の鋭い角が生え、怒りに燃えた両眼は稲妻のごとく輝く。そして腰から下は、金色のウロコに覆われた龍の胴体。ウネウネと身をくねらせながら、飛天丸のカラダに巻きつこうとしている！

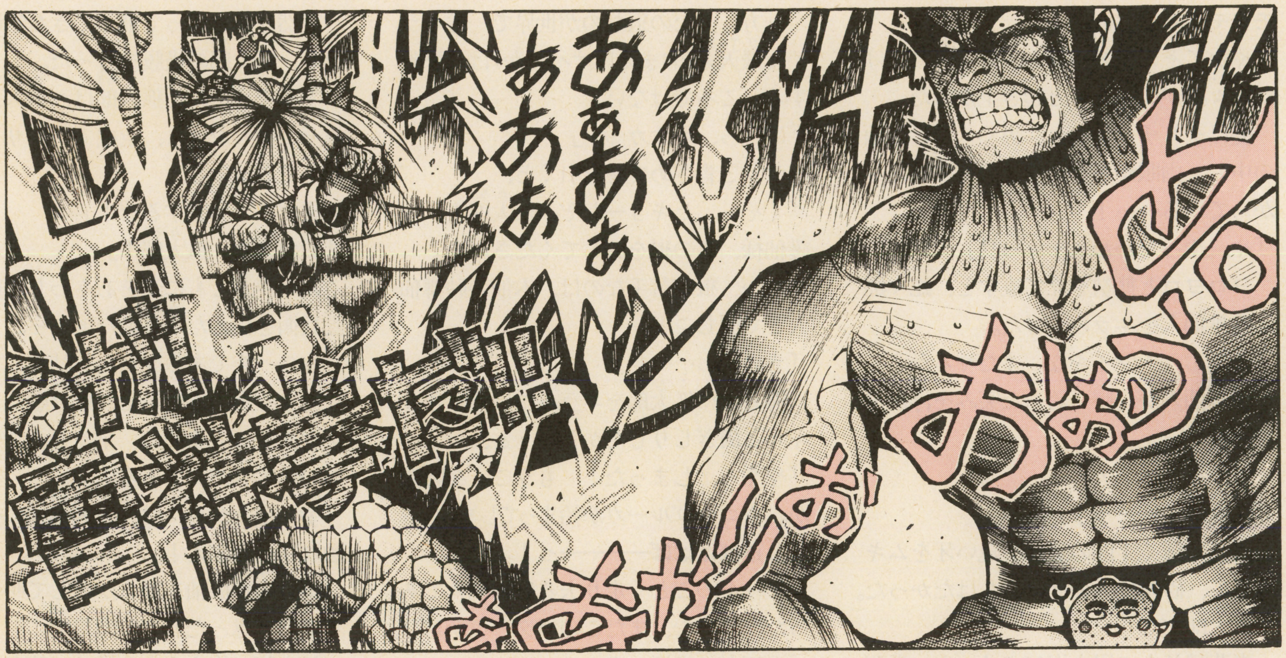
「ま、待て、蛇々姫……誤解だっ！」

蛇々姫の迫力にタジタジしながら、飛天丸は片手を差し出した。



⬆ふたりの金仙の若き命を奪い(ウソ)、狐太郎を吹き飛ばした(ホントかよ)、恐るべき素茶賦仙人……アンタは、今回いちばん迷惑な仙人だ！　だが、もっと迷惑なのは、蛇々姫、オマエだぞ。

みねるばるばるば仙人……東京都江東区・井上和宏のキャラ。仙人バトルで３位入賞。プロフィールは「後の事を考えないバカ女。自分よりオツムの弱い男が好き。でも、かわいー」って、どんな女だ、こりゃ(笑)。もしかして、あんたの理想のタイプなのか、こーゆーの？　ま、好みは人それぞれだからねー。



➡おおっと、砂舞仙人！ 主人公に雷神拳を浴びせるとは反則かっ!? が、その時。蛇々姫を救いに、一匹の王子様……じゃなかった、オオカミが躍りこんできた！

「話せばわかる。なっ？」

「わかんないわよっ！」

蛇々姫が叫ぶと、その全身からビカビカッと怒りのオーラが飛び散る。

「よくも……よくも、あたしをダマしたわねっ！ 鞍魔大王が病気だなんてウソついて、ホントは福まんが欲しかったんでしょ、飛天丸のバカ!!」

「ウソついて悪かった！ でも蛇々姫、俺がキミを愛してるのはホントなんだ。ただ、天狗一族の復興のためには、どーしても福まんが必要で……」

「イイワケなんか聞きたくないわ！ 食らえ、火龍斬――っ!!!!」

グォオオオオ――ッ!!!!

蛇々姫の両手から炎の龍が飛び出し、飛天丸に飛びかかる。

「くそっ！」

飛天丸は、目にもとまらぬ早さで背中の剣を抜くと、

ズバッ!!

炎の龍をまっぷたつに斬り裂いた。さすが、武術にすぐれた天狗一族！ だが、すかさず蛇々姫の下半身が飛天丸の胴に巻きつき、じょじょに締めあげる。

ギリ、ギリ、ギリ……。

「ううっ……！」

飛天丸の美しい顔が、苦悶にゆがんだ。これがタダの大蛇なら、手に持った剣でバッサリと斬り放すところだ。

が、なんだかんだ言っても蛇々姫を愛してる飛天丸、彼女のカラダを剣で傷つけることなど、とてもできない！

「やめてっ、姉君！ 飛天丸様が死んじゃうよお――っ！」

魅槌丸がアワてて駆けつけ、蛇々姫の龍の下半身にすがりついた。しかし、

「おどきっ、魅槌丸！」

蛇々姫は腕を伸ばして魅槌丸の襟首をつかむと、軽々と宙に持ち上げ、ポイと放り投げる。

ズズン……ベシャッ！

蛇々姫の怪力にブッ飛ばされた魅槌丸は、地面に顔面からつっこんだ。

「あ……メガネ、メガネ……」

両手でオロオロとメガネをさがす、魅槌丸。おまえは横山やすしかっ！

と、その時。何者かの手が、やさしく魅槌丸を助け起こした。

「坊や、大丈夫か？ ほら、メガネ」

「あ、ありがとう」

震える手でメガネをかけて顔をあげた魅槌丸は、恩人の姿を見上げ、

「あっ、**超兄貴!?**」

「誰がじゃ」

恩人はムッとして答えたが、その海パンいっちょのマッチョな肉体……まさしく超兄貴タイプだ。ア、アニキィ～～！

「俺は木仙の**砂舞仙人**。愛媛県から飛天丸を助けに来たぜ――っ！」

愛媛県か、みかんの産地だな(笑)。

「さあ、蛇々姫！ 飛天丸を放せ！ さもないと……」

「さもないと……？」

「みかん投げるぞっ！」

ガックシ……。

砂舞仙人のボケに、思わずヨロめく蛇々姫。が、その一瞬のスキをついて、砂舞仙人が仙術を放った。

「雷ー神ー拳ーっ！」

バリバリ……ドッゴォ――ン!!!!

天空に稲光が走ったかと思うと、蛇々姫の頭上にすさまじい雷が落ちる。

「キャアア――ッ!!」

「あ、姉君――っ！」

「蛇々姫――っ!!」

魅槌丸が、そして蛇々姫のトグロからからくも脱出した飛天丸が、声をそろえて絶叫した。

プッシュウゥ～～……。

倒れた蛇々姫のカラダから、黒い煙が

素茶賦仙人……神奈川県逗子市・PNはDWのキャラ。仙人バトルで堂々優勝だぁ(パチパチ)！ プロフィールは「好きな飲み物・ミルクティー 得意技・龍返し(ドラゴンスープレックス)」。得意技はともかく、好きな飲み物ってのはなんなんだ。お見合いしてんじゃねーんだよっ。でも、笑えたから許す。

モクモクと立ちのぼる。

やがてその煙の中から、真っ黒に焦げた蛇々姫がムックリと起き上がった。

髪はチリチリに縮れ、黒くススけた顔の中で、両眼がギラギラと怒りに燃えさかっている……！

「や、やったわねぇ〜〜っ!!」

ヨロヨロと態勢を立て直すと、蛇々姫は砂舞仙人をニラみつけた。

「ふふん、ナマイキな。まだやるか？」

砂舞仙人が、勝ち誇った笑みを浮かべて身構える。

と、そこへ……！

「蛇々姫ぇ——っ！」

銀色に輝く1匹の狼が、鋭い牙をムキ出して、砂舞仙人の前に立ちはだかった。

狐太郎だ！

素茶賦仙人の屁を浴びてイッキに覚醒した狐太郎が、蛇々姫を救いに来たのだ!

げに恐ろしき愛のパワー！　日頃は蛇などのニョロニョロ系が大キライなはずの狐太郎が、龍に変身した蛇々姫のそばに、かばうように寄り添っている！

蛇々姫の胸に、熱い感動がこみあげた。

「狐太郎……あんたって、いいヤツ！」

一方、犬だの狼だのが世界で一番キライな飛天丸(おまえはオバQか)は、感動するどころではない。

「げげっ、オオカミ！」

サッと青ざめて身を引くと、

「くそっ、ヒキョーだぞ、狐太郎！　守護仙様、あの狼を倒してください！」

だが、狼が苦手なのは、木仙の砂舞仙人とて同じこと。

「うぬうっ……」

悔しげに狐太郎をニラみつけて、ギリギリと歯ぎしりしたかと思うと、

「ややっ、しまった！　もうこんな時間か。ウゴウゴルーガが始まってしまう！」

しゅばばばば————っ！

ダットのごとく走り去る砂舞仙人であった。うーむ、またこのパターンか(笑)。

「飛天丸、覚悟っ！」

狐太郎オオカミが、後ろ足で地面を蹴って、ヒラリと跳躍した。

「うぬっ！」

飛天丸は剣をかまえて、迎え撃つ。しかし、狐太郎は身軽に剣をかわすと、飛天丸の肩に鋭い牙を……。

「お待ち！　降雹撃——っ！」

突然、風を切って飛んできた氷のツブテが、狐太郎の横腹を打った。

フイをうたれた狐太郎は、飛天丸を噛みそこなったまま、空中でクルリと一回転して着地する。

「誰だ！　邪魔するな！」

「おだまり、狐太郎！」

鋭い声とともに姿をあらわしたのは、雲兵衛を従えた雨月姫だぁーっ。

水の一族である彼女は、結界によってなんなく炎の谷を越え、蛇々姫たちがゴタゴタ争ってる間に、早くもここまで追いついてきたのである！

「妾が来たからには、飛天丸様に指1本触れさせぬぞえ！」

雨月姫が振袖をひるがえして叫べば、

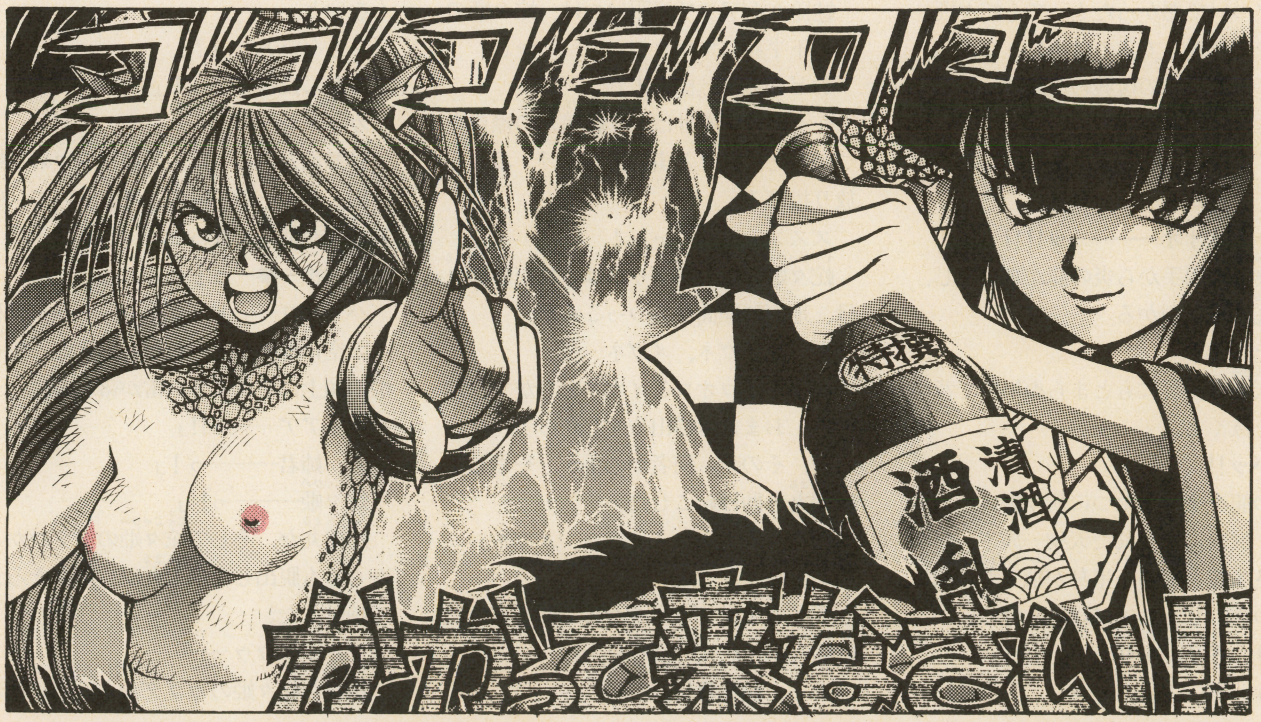
「来ると思ったわよ、雨月姫！」

狐太郎が答えるより早く、龍身の蛇々姫が、殺気をはらんだ声で叫び返した。

「魔界幼稚園に通ってた頃から、あんたとはウマが合わなかったのよね！　きょうこそ決着つけよーじゃないの！」

「望むところじゃ、蛇々姫！」

雨月姫は氷のような笑みを浮かべると、懐から**酒瓶**を取り出した……。(つづく)



⬅ついに出会った、宿命のライバル！　次回は、龍に変身した蛇々姫vs酔っ払った雨月姫の、史上最強のビッグマッチだぁ！　ところで、金狐&銀狐はどーしちゃったんでしょーねぇ……(笑)。

砂舞仙人……愛媛県川之江市・石川浩司のキャラ。仙人バトル2位入賞。プロフィールは「完全力押しタイプ。とにかくなぐりまくる！　弱点・バカ」……あんたもバカか(笑)。今回のベスト4仙人はバカばっかりだなぁ。それにしても、キミの場合は名前がアブナい。サブだなんて……もしかしてホモなのか？

魔界タイムス

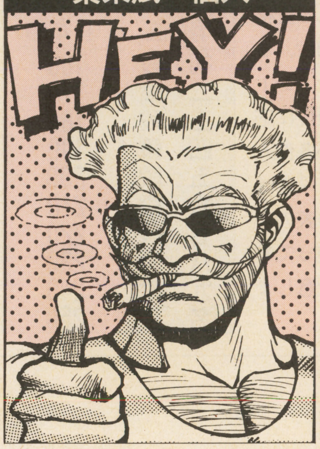
魔界裏情報No.1専門誌

第1巻第4号 通巻第4号 発行／M.G.C 発売／魔界通信社

これが卒業仙人だ

こんどから準決勝に残り、めでたく小説にも登場することができた4人を当タイムスで誉めたたえたり、けなしたり、ちゃかしたりすることになったのだ。

素茶賦 仙人



⬆優勝できたからって、いきなり親指おっ立てたり、葉巻吸っちゃうのであった。留年してけっこう歳くってたりする。

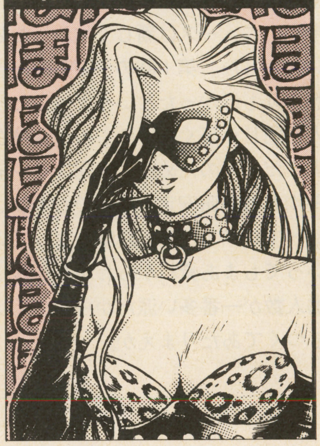
砂舞 仙人

⬆気合を入れている砂舞。そんなに青筋たてることはないと思うのに、単細胞なので思い込むと突っ走るタイプみたい。

羅賦左衛門 仙人

⬆彼独特の決めのポーズでばちり。負けたとはいえ、いい勝負ができ魔界にも降りられたので悦にいっていた。

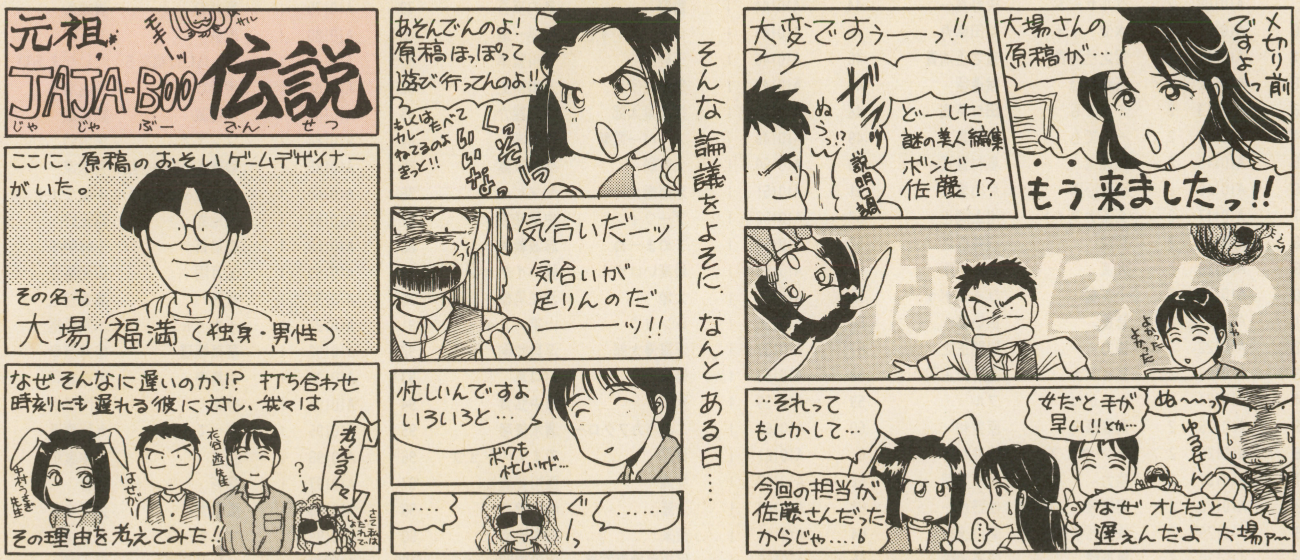
みねるばるばるば 仙人



⬆素顔を撮りたいとねばったがダメ。ヒョウ柄コスチュームがいまのお気に入りとか。スタイルよし、でも性格悪し!?

彼らのプロフィールから順番にその横顔を探ってみよう。まず優勝した素茶賦仙人。彼が好きなのはミルクティーとある。スティーブという名からして下界のイギリスあたりと関係あるのかもしれない。ちょっと〝あぶない〟においがする仙人だ。

準優勝の砂舞仙人は「完全力押しタイプ」とあるわりには、作戦がたくみだったりするなぁ。でも弱点にバカとあるから、これも他人から教わったひとつ覚えかもしれないけどネ。バカといえば惜しくも3位の羅賦左衛門仙人とみねるばるばるば仙人（おい、読みにくくて舌かんだゾ!）も同じ。前者が「短気な」後者が「後のことを考えない」バカだそうだ! ああこんなのが卒業していって、仙界の未来はだいじょうぶなのだろうか。というとこで先が思いやられる第2回大会の卒業生アルバムでした。



COMIC／義見依久（玄武）

はみ出し仙人

優勝を含めベスト4仙人はこーいうふうに衣谷大仙人がイラスト化する。だからみんなちゃんとプロフィール欄に性格や特徴（身体的なのもいいな）を書いておいてほしいぞ。そーじゃないと勝手にこっちで考えちゃうからね。あ、それからはがきのイラスト欄ももちろん参考資料にするから、どんどん描け描け。絵がダメならなんか貼っておいてほしいのだ。

はみ出し仙人

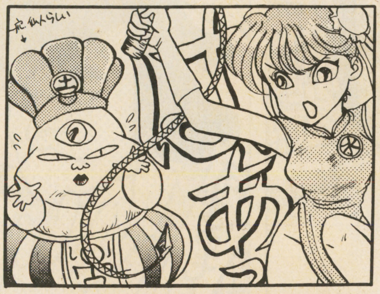
質問仙人／「途中で流派を変えると何かペナルティーがあるんですか?」（愛知県　うるぎるふぉーど仙人）―たとえ予選を通過してIDをもらったひとでも、一応、前回と違う流派、能力値で参加してもいいよ。それについてのペナルティーはいっさいなし。でも、できたら自分の派にこだわってほしいとバルタンは思っている。まあ、いいんだけどね。

流派対抗仙術大

第2回の予選は始まる前にちょっとしたトラブルがあって、予定よりもちょっと日数がかかったが、動きだすとサクサク進みなんとか無事に終了した。

今回のニュースは新しく加わった2体の<もののけ>。第1回の予選突破得点が予想よりも低かったという反省にたって、仙人と同じか下ぐらいのものが召喚されたようだ。そのためか、今回はやや全体の平均点も高値安定。なかでも木仙は他と比べてレベルが高い競争となっていた。といってもまあ資料からわかるとおり、参加人数が一番多い派だからサバイバルがきつくてあたりまえか。

反対になぜかレベルが低かったのは金仙予選。作戦が悪いのか、それとも運悪く強い<もののけ>と当たってばかりなのか、ほかと比べてスコアは低迷。次回こそがんばってほしいものである。



段位について　有段者は基本値が変わる

段位は予選を通過した全員に送られる資格です。最低で初段、さらに決勝トーナメントで勝ち残った順位に応じて二段以上が各仙人に与えられ、有段者は次回からは右の表のような基本値を使って参加できるので注意しましょう。

段位と基本値の関係

段位	基本値
初段	160
二段	170
三段	180
四段	190
五段	200
六段	210
七段	220
八段	230
九段	240
名人	250

予選通過仙人

ID発行のみなさんへ

自分のID番号と段位はひかえをとって、次の応募のはがきにはそれらを必ず書いてください。なお他人のIDなどで応募しても入力時に確認するので失格となります。

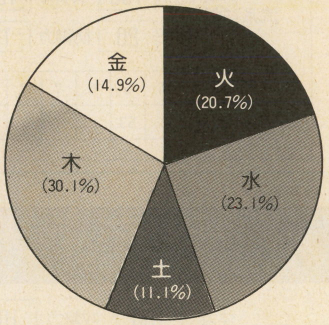
決勝No.	ID	段位	仙人名	本名・ペンネーム
5	AI0105	3	春雨	福岡幸一
6	AI0106	3	降三世	島津光弘
7	AI0107	3	仙人仙人仙人仙人	青いハナ水
8	AI0108	3	よしいえ	小林祥之
9	AI0109	2	ベルザード	矢野真一
10	AI0110	2	水流・氷牙	柴田幸寿
11	AI0111	2	雪之丞清貴	雪之丞清貴
12	AI0112	2	茶鵜斬怒	餓遺留
13	AI0113	2	1人でも	田口英樹
14	AI0114	2	一人でも	張間真之
15	AI0115	2	似似流	奥村晋司
16	AI0116	2	東関心済	片山勇二
17	AI0117	2	ダイナマイト	川上潤也
18	AI0118	2	智龍	臼井信之
19	AI0119	2	九流	八木巻翔
20	AI0120	2	小炎魔	ひざこぞう
21	AI0121	2	彗蓮	白い鳥
22	AI0122	2	強力	閏間正之
23	AI0123	2	ビビデナ	国府田正司
24	AI0124	2	かねがね	フル
25	AI0125	2	飛蝶華氏	原美和
26	AI0126	2	チン・タオファン	堀井和行
27	AI0127	2	強力	岡本寛司
28	AI0128	2	阿修羅	佐野恵一
29	AI0129	2	鉄仮邪宇巣戸	関口達也
30	AI0130	2	黒炎龍	伊東孝諭
31	AI0131	2	若い	藤木和也
32	AI0132	2	LUCIFER	佐藤良将
33	AI0133	1	J・ツルタ	帆刈秀樹
34	AI0134	1	一人十人百人	桑原真二
35	AI0135	1	ほめ殺し	小野稔
36	AI0136	1	撃神・蛇天	五神紘史
37	AI0137	1	どごすと	関口なおき
38	AI0138	1	彩雲	須田直樹
39	AI0139	1	金斬	脇田誠
40	AI0140	1	火龍	神小武内篤
41	AI0141	1	うるる	海口奈津子
42	AI0142	1	空海	小林亮
43	AI0143	1	999人+1人=	藤原俊輔
44	AI0144	1	雷撃	島内真吾
45	AI0145	1	スト　だいすきよ	松尾一清
46	AI0146	1	玉砕	香川繁幸
47	AI0147	1	怒雷具宇無	及川博史
48	AI0148	1	爆炎竜太郎	坂田龍介
49	AI0149	1	スーパー電撃	貞本学
50	AI0150	1	火舞騎	福井政嘉
51	AI0151	1	末怒燃火	ヤマピー
52	AI0152	1	プーウィン	中尾峰規
53	AI0153	1	まめまーめ	志波義和
54	AI0154	1	最高いけやん	強いイケヤン
55	AI0155	1	大地	渋江勇樹
56	AI0156	1	レンヨウ	山羊のメイ
57	AI0157	1	浮喜漫太郎	浮貝欣嗣
58	AI0158	1	爆龍	川口真
59	AI0159	1	氷雨	田中弘貴
60	AI0160	1	このバカフクロー	清水俊彦
61	AI0161	1	百忍	でまえのジョウ
62	AI0162	1	炎龍	西川寛真
63	AI0163	1	沙羅	中川健
64	AI0164	1	逢来	田中宏幸
65	AI0165	1	屁放鬼喰兎在胃	塚田宏昭
66	AI0166	1	バイキン	井垣宏幸
67	AI0167	1	ZENON	玉置照司
68	AI0168	1	ゴヒャクニン	安藤旬一
69	AI0169	1	龍帝	小林裕
70	AI0170	1	河童海老	河童海老
71	AI0171	1	土矢丸	お茶
72	AI0172	1	ブラックサンダー	古関浩司
73	AI0173	1	つり	片井栄司
74	AI0174	1	我武者羅	小澤正美
75	AI0175	1	摩亜沙	マーシャ
76	AI0176	1	烈火天	ユウキ
77	AI0177	1	紫苑	小笠詩織
78	AI0178	1	肥満	菅野晃一
79	AI0179	1	貴城彰	貴城彰
80	AI0180	1	虎鉄	まるぺ
81	AI0181	1	笑ふ角には福来る	だいなまあいっ
82	AI0182	1	宇羅奴素	長内浩秀
83	AI0183	1	駄留蔵	駄留蔵
84	AI0184	1	ツファオ	矢内明
85	AI0185	1	散禅任引似先忍話	荒木涼
86	AI0186	1	仙人仙人仙人仙人	不破ライト
87	AI0187	1	天地丸	森正好
88	AI0188	1	壱拾百	小林明子
89	AI0189	1	五月雨	山元裕介
90	AI0190	1	氷牙	高倉宏之
91	AI0191	1	氷水・R	本間哲裕
92	AI0192	1	華舞覇羅	松井照幸
93	AI0193	1	壱萬壱	岡本寛司
94	AI0194	1	神楽	嘉門博幸
95	AI0195	1	すべてをしる	九州男児
96	AI0196	1	空也	松本康亨
97	AI0197	1	霧影	霧影
98	AI0198	1	風雷丸	大平圭介
99	AI0199	1	マルチーズ	丹波沙都子
100	AI0200	1	ペンドラゴン	恒士郎

会第2回結果発表

仙人データBOX

またもや参加数トップは木仙だった。飛天丸人気か、それとも仙術がうけてるのかなぁ。それに比べ蛇々姫の火仙は－4.1と大きくダウンして元気がないぞ。人気薄の土仙だって＋3.2とアップしてるのに。

〈応募数に占める各流派〉



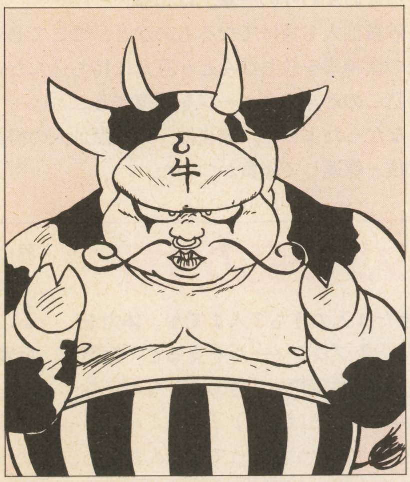
予選トップ成績者

火	**炎　龍仙人** 広島県　西川寛真　204点
水	**黒炎龍仙人** 神奈川県　伊東孝諭　195点
土	**逢　来仙人** 北海道　田中宏幸　260点
木	**降三世仙人** 千葉県　島津光弘　266点
金	**茶鵜斬怒仙人** 京都府　餓遺留　168点

これが新参〈もののけ〉だ!

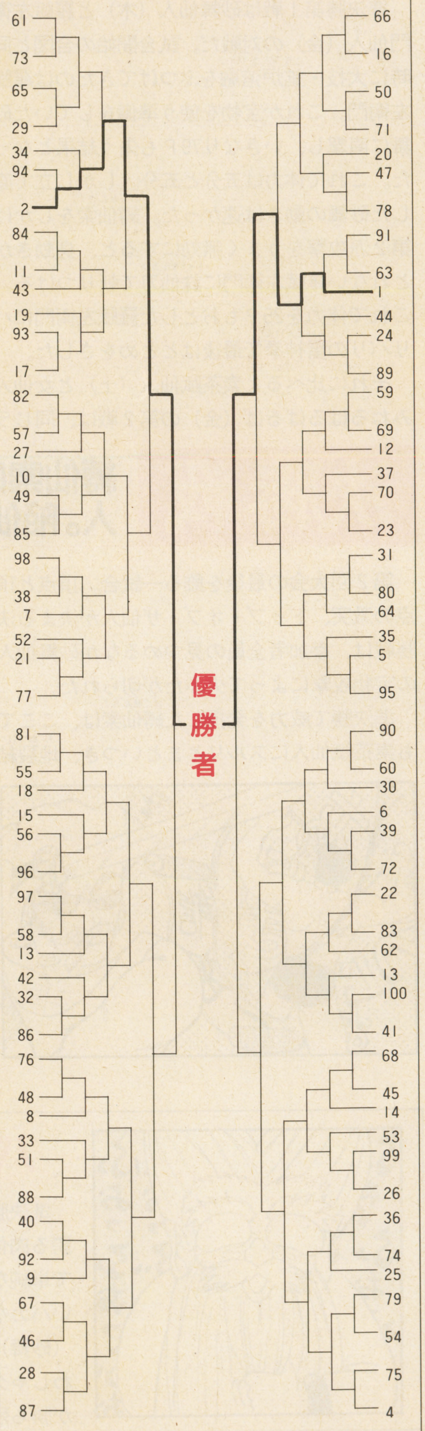
おう、なめんなよ仙人らめ。おれたちを倒してみぃ……とやたらでかい態度の〈もののけ〉が予選用に召喚された。兄は勝香、弟は牛香その名も「爆激どんぶり兄弟」だ。とある裏街道の定食屋からとらばーゆしたともいわれているが、出生にはナゾが多い。とにかく大声のわりには、やることなすことどんぶり勘定というヘンなやつらだ。

⬆「てっとり早く相手をかたづけるぜ」と豪語している兄の勝香。こんなヤツにだけは負けたくない!?



⬆これと決めたらとことん突き進む猪突猛進型〈もののけ〉の弟・牛香。玉付き特盛攻撃に注意せよ。

決勝トーナメント組み合わせ



はみ出し仙人

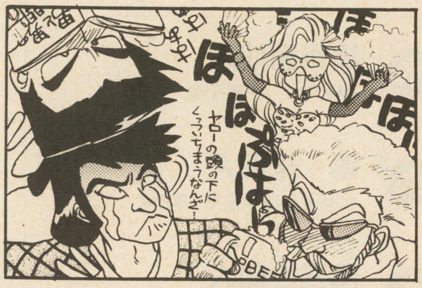
たわけ仙人／「結果が知りたいから往復はがきにしてほしい。」(大阪府　斗無之進菜仙人)―こらこら30の大阪の主婦、そんなわがままいってちゃあかんって。往復はがきにできるヒマと人材があれば最初からそーしてますよーだ。いまは雑誌発表でガマンしなさい。ところで「トムクルーズ似の顔を狙われちゃうとイヤン！　なのよ」はなんだ。修行せい！

質問仙人／「5位だと段位がでるのに1位だと段位がでないのはなぜだ？」（埼玉県　如風仙人）ーおろかものめ。卒業した仙人はもう大会にでられないのだ。だから段位などない。たとえ同じ名の仙人が次に参加しても、それは同姓同名として処理される。それに、ここでいう段位は学院内でしか通用しないアマチュア段位。外にはもっと強いプロ仙人がいる。

準決勝　砂舞仙人の速攻に羅賦左衛門仙人たじたじ。第2戦には女仙人も登場

準決勝第1戦は砂舞仙人（木）と羅賦左衛門仙人（金）の対戦だ。試合開始の合図と同時に大技・鉱炉溶融をぶつけてきたのは羅賦左衛門。これが宝物を使う準備をしていた砂舞に直撃し、いきなり79Pも失う結果となった。これで体力は五分と五分。しかし立て直した砂舞の動きは速かった。縛仙索をしかけ第2派攻撃をうまく無効にすると、身動きがとれない羅賦左衛門に誅仙刀で斬りつける。これで体力を25Pもおとした羅賦左衛門にバリバリの雷神拳で最後はとどめをさした。

それに比べると素茶賦仙人（土）と女仙人みねるばるばるば（金）の第2戦は、同じラウンドに快癒仙術で回復するなどノー天気な戦いとなった。中盤までは似たりよったりの両者だったが、格闘技の決まりぐあいで辛くも素茶賦が勝ち抜けることができた。

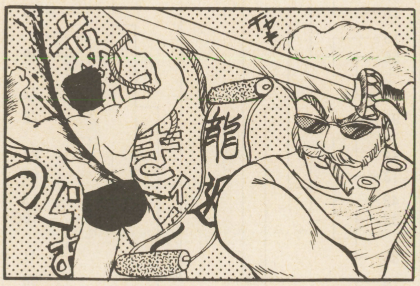


決勝戦　縛仙索に結界を封じられた素茶賦仙人。陥仙刀を抜いての大反撃！

第2回大会の最後を飾る一試合。頂点と頂点の激突、トップ・オブ・ザ仙人が決まる決勝戦は、参加者全員の見つめるなか砂舞仙人の宝物攻撃によって火ぶたが切られた。

準決勝で威力を発揮した縛仙索は、ここでも素茶賦仙人にスルリとまといつき、地裂結界の効果をなくしてしまった。もう完全SM緊縛状態の素茶賦にあせりの色がありあり。そこにさらに砂舞仙人が振りかざした誅仙刀が降りてくる。ばさっ。25Pのダメージだ。ひぇーイタそう。せっかく決勝まで残ったのに、こんなみっともない格好で果てるのか素茶賦仙人。しかしそんな声援が届いたのか、今度は素茶賦仙人の陥仙刀が砂舞仙人に襲いかかる。ぐっ。その身体をふたつに折ったところをおかわりの一撃。ばしっ。

砂舞仙人も負けてなるものかと、ここで必死の雷神拳を放ちなんとか互角に持ち込んだが、このときのダメージを回復することはできなかったようだ。最後は、素茶賦仙人の得意技・龍返しで勝負がついた。



〈残念決勝進出ならず〉

羅賦左衛門仙人（大阪市　後藤健一）

流派：金　体力 55　攻撃力 35　気勁 95　防御力 20

1	2	3	4	5	6	7	8	9
50	50	50	78	78	78	53		

みねるばるばるば仙人（東京都　井上和宏）

流派：金　体力 130　攻撃力 120　気勁 20　防御力 10

1	2	3	4	5	6	7	8	9
78	78	78		53				

砂舞仙人（愛媛県　石川浩司）

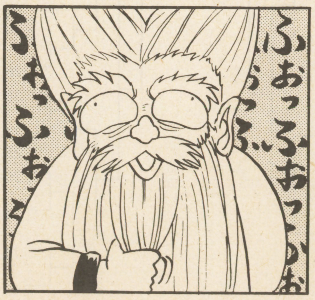
流派：木　体力 130　攻撃力 100　気勁 20　防御力 30

1	2	3	4	5	6	7	8	9
68	75	40					75	

素茶賦仙人（神奈川県　DW）

流派：土　体力 120　攻撃力 105　気勁 30　防御力 15

1	2	3	4	5	6	7	8	9
34	77	77	77	33				



バルタン校長の寸評

準決勝まできた4人のうち3人までが、体力を誇る肉体派。そしてプロフィールを見ると「短気で単純なバカ」（羅賦左衛門）「後のことを考えないバカな女」（みねるばるばるば）「弱点：バカ」（砂舞）などという文字がおどっているんだから、わしゃクラクラきたぞ。今回は本当にバカばかりが勝ち残った大会だ。人間界の世紀末現象が、仙界にもおよんでいるかもしれん。

優勝した素茶賦仙人の作戦は、最初に結界をはることで相手の第一撃をうまくスカし、それから反撃するところがうまい。それに5ラウンドで回復をいれて後半戦にそなえるあたりも、うまくハマっていそうでまあまあじゃ。砂舞仙人の縛仙索からの連続攻撃も学ぶべきところはあるが、ただやはりどこかのラウンドに快癒を挟むべきだったな。卒業とはいえ修行怠るでない。

流派(クラス)対抗仙術大会の公式ルール

ゲームの遊び方

〈仙人をつくる〉

1. 仙人の名前と流派を決める。
2. 体力と気勁を決める。
3. 攻撃力と防御力を決める。
4. 作戦をたてる。

↓
ハガキを送る
↓
予選大会
↓
決勝大会
↓
優勝者決定

1.参加のしかた

このゲームは、自分の仙人を作り、それを闘わせる読者参加型対戦ゲームです。

ゲームに参加するためにはまずあなたの仙人が必要です。仙人には流派や体力、気勁(きけい)などの能力値が決められていますから、みなさんはそれを自由に割り振ってオリジナルの仙人をつくってください。

仙人ができたら、とじこまれている応募はがきに必要なことを書いて、締切までに編集部に送ります。編集部では、全国各地から送られてきたそんな仙人を集めて、仙術大会を開きます。

大会はまずそれぞれの流派内での予選からおこない、その上位者20名だけが決勝戦に進めます。次の決勝戦は20×5流派=100名でのトーナメント制で、ここでその回の優勝者、準優勝者などが決まります。その経過と結果については2号先の誌上で発表していきますから楽しみに待っていてください。

また、決勝戦のベスト4まで残った仙人は魔界に降りてもらって、あの！　衣谷先生のイラスト入りで、ストーリーに登場してもらう楽しい特典(?)つきですからよろしく。

2.仙人キャラのつくりかた

では実際に、仙人キャラを作ってみましょう。初めに流派をひとつ決めてください。流派は、あとあと仙術や宝物とも関係しますからよ一く考えて選びましょう。

次に能力値ですが、下のように体力、気勁(きけい)、攻撃力、防御力の4つがあります。

●体　力
その仙人がダメージを受けると減っていきます。これが0になったら負けです。

●気　勁
仙術に関係する能力です。仙術を使うとその分だけ減っていきます。もちろん0になるともう仙術は使えません。

●攻撃力、防御力
この2つは格闘戦のときに使う能力です。

キャラクターを作るときは、まず基本値(初めはみんな150)を〈体力〉と〈気勁〉に割り振ります。それから体力値を〈攻撃力〉と〈防御力〉に分けます。

つまり基本値=体力+気勁、体力値=攻撃力+防御力ということになりますから注意してください。それぞれの能力値に最低必要な数字は、体力、気勁が20、攻撃力、防御力が10です。あとはどんな割り振り方をしようとまったく自由です。

3.作戦について

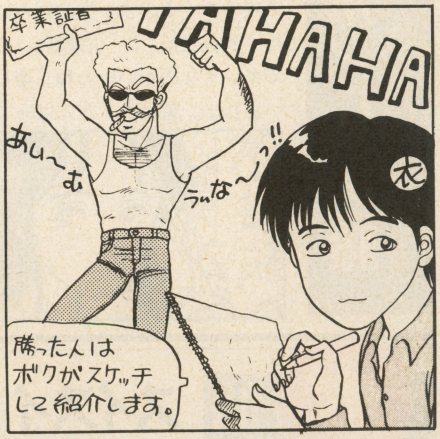
仙人キャラができたら作戦を考えます。1回の闘いは、ボクシングと同じようにラウンド制で9ラウンドです。このラウンド中に仙術や宝物(アイテム)を使って相手を攻撃したり、または相手からの攻撃を防ぎます。だからどのラウンドで、どんな仙術や宝物を使うかを考えるのが〈作戦〉です。

ただし、使える仙術は自分の流派のものだけです。他の流派のものは使えません。またその術を使うのに必要な気勁(きけい)は決まっています。自分の気勁が足らない場合は、もちろん選べません。

宝物は流派の指定があるもの以外は、どれでも好きなものが使えます。ただし、最高3回までしか使えません。4つ以上選んでも無視されます。(図-1参照)

また仙術も宝物も使わないラウンドは、自動的に格闘とみなされ処理されますから、空白のままにしておいてOKです。

さあここまでできたら、あとははがきを書いて送れば大会に参加できます。



(図ー1)

ラウンド	1	2	3	4	5	6	7	8	9
行動	10	61		12		67	70		10

- 1ラウンド目に仙術の10を使用
- 2ラウンド目に宝物の61を使用
- 4ラウンド目に仙術の12を使用
- 6ラウンド目に宝物の67を使用
- 7ラウンド目に宝物の70を使用
- 9ラウンド目に仙術の10を使用

(表ー1)

攻撃＼防御	火	水	土	木	金
火		ー	×	ー	○
水	○		ー	×	ー
土	ー	○		ー	×
木	×	ー	○		ー
金	ー	×	ー	○	

※○がダメージ増加　×がダメージ減少
ーは増減なし

(今回応募した人の結果は第13号に掲載されます)

はみ出し仙人

質問仙人／「仙人は男しかいないんですか、女仙人は作っちゃダメ?」(東京都　イエイイエイ仙人)ー結果をみてのとおり女仙人だってどんどん参加していいぞ。特にカワイくて、脚がすらっとして……ん、ゴホン、とにかく、大会参加者は性別、種別関係なし。別に人間タイプじゃなくて、わけわかんないヤツタイプだって仙人というならオーケーじゃ。

仙術 ついに大仙人登場!!

優勝者も次々と決まり、次第に盛り上がってきた仙術大会だが、わしバルタンはこれをさらにパワーアップしたい。そこでその野望を果たすために、編集部からこの仙界に５人の人間を特別に転移させ、各流派の指揮をとらせることを思いついたのだ。こんどからはこの５人が流派の〝顔〟となってだな、みんなを叱咤激励することになったのでひとつよろしく頼むぞ。

なお、その流派の仙人があまりに恥ずかしい試合をしたり、仙人道に汚点を残すような行為をした場合は、この代表責任者が責めをおうようなことに（とーとつに相談なしに）決めた。どんな責めかはおこってから決める（ああホントに場当たりな校長）。だから５人の顔に泥をぬらぬようにしかと試合にのぞむのじゃ。わかったか。ふぉふぉふぉ。

仙術目安箱

Q 宝物で気勁が回復したらまた仙術が使える？

A もちろん使えるぞ。仙術を使うと気勁がその分減ってしまうが、こうして回復すれば、また術が利用できるのだ。前回も書いたが、気勁は宝物を使うときにも関係するなど大切な能力。大事にするのが得策じゃ。

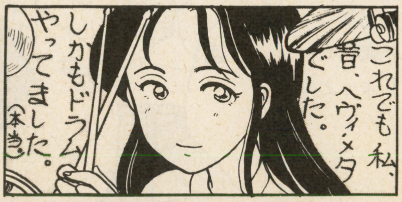
Q 前に載ってた仙術を使ってもいいんですか？

A むむ、ここにない術を使いたいと。わがままなやつじゃな。まあすべて登録してあるから、流派さえあってればちゃんと使えるぞ。特別いまの術より強いとか弱いとかはないから、有利不利にもならないだろう。

火仙 派手な攻撃技でイッキに勝負をつけろ

代表 ボンビー佐藤（ナゾの美人編集者）

はじめまして、火仙のチアガール、ボンビー佐藤よ♡　火といえば激しさの象徴。だから、火仙は攻撃一直線！　攻めて攻めて攻めまくるのよ。私の好みは、改良された「真火炎箭」と「火龍斬」。やっぱり派手でキレイなのがいいわね。楽しく豪華に戦いましょ。皆さん、がんばってね。



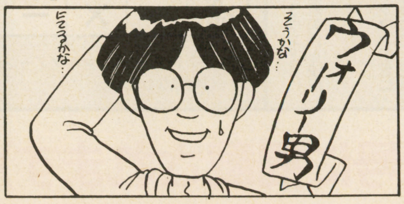
No.	呪文名称	効果	気勁	タイプ	説明
10	爆炎魔神	25	20	攻撃	魔神の炎は全てを焼きつくし、周囲に何も残さない。燃えないモノだって？　そりゃもちろん、燃えないゴミは燃やしちゃいかん！
14	劫火結界	30	10	結界	盛大な炎で、自分をぐるりと囲む我らの結界は、名前のとーりとってもゴーカだ！　む？字が違うって？　細かいことを気にするな！
15	酒精口炎	15	10	攻撃	まぁ、酒に弱いヤツや未成年にはちとツライ仙術だが、口から炎を吹き出す姿はなかなかカッコイイものだぞ！
16	火龍斬	25	25	攻撃	炎の龍が、我らの敵を斬り裂いて原型さえもわからなくしてしまう。説明してるだけでもカンドーしてしまうくらいウツクシイ！
17	真火炎箭	20	10	攻撃	あの「火炎箭」がパワーアップして帰ってきた！　効果も気勁も倍（当社比）になって再登場じゃ！　一度は使ってみるのじゃぞ！

水仙 スイスイス〜イとこんどこそ絶対優勝だ！

代表 大福（ナゾの赤貧ゲームデザイナー）

わたしが全能の神といわれ、このゲームをとりしきっている仕切り屋福ちゃんである。水仙の担当となったからには、優勝者をこの派からだすのがまず初めの目標だ。

守りは得意の結界張りでＯＫ。攻撃には氷柱箭をリニューアルしてもらった「超氷柱箭」を放て！　絶対に勝つのだぞ！



No.	呪文名称	効果	気勁	タイプ	説明
24	水瀑結界	30	10	結界	自分の回りにグルリと滝を出現させる結界。気合いの入れようによっては、ナイアガラの滝から白糸の滝まで差が出てしまうのが難点。
25	氷結結界	40	20	結界	現在のところは、この結界を上回るモノは登場していないぞ！　これを使いこなせれば、他の流派の仙術など効きもせんわい！
26	迷霧結界	35	15	結界	仙術さえもが迷うほど濃い仙界の霧で全ての攻撃を避ける。ちと問題があるとすれば、自分も迷ってしまう時があるコトじゃな。
27	降雹撃	20	10	攻撃	握り拳の大きさの雹を、バラバラと相手の頭上から降らせる仙術だ。これくらいの大きさになると氷の固まりといってもかなり痛いぞ。
28	超氷柱箭	35	20	攻撃	我が派も攻撃に力を入れんとイカン！　てなワケで「氷柱箭」の強化をおこなったのだ！　今までよりもさらに凶悪になったぞ！

はみだし仙人

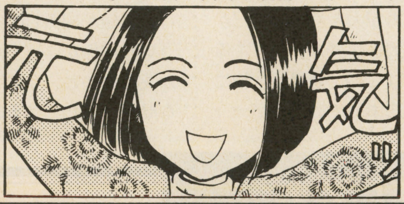
おまぬけ仙人／今回もそうだが、あいかわらず自分の派じゃない仙術を使おうとするおまぬけ仙人が若干いる。もう一度バルタンが口をすっぱくして言うが、選んだ流派の仙術しか使っちゃダメ!!　絶対にダメ。親が死んでもダメ。一千万円宝くじで当ててもダメ。そういうやつは全員失格なので、はがきをだすまえによーく確認するように。あーすっぱかった。

土仙 大地の力を駆使して優勝を狙え

代表

中村うさぎ（ナゾのお笑い作家）

\`えーと、今回から土仙の特攻隊長（なんだ、そりゃ）に任命された、中村うさぎッス。ウチの流派はスゴイよ、あんた。なんと土仙最強の攻撃仙術「溶岩奔流」が、新登場！　気勁は少なく効果はビッグな、超お買得の仙術だ！　コレで勝てなきゃ仙人じゃないね。さぁ、今回も優勝だあーっ！



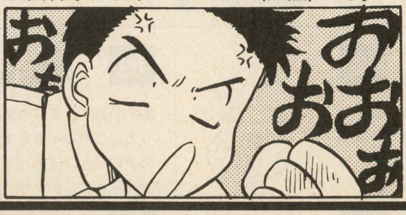
No.	呪文名称	効果	気勁	タイプ	説　明
30	流星雨飛（りゅうせいうひ）	30	20	攻撃	小さな隕石を雨のように降らせるとゆー、ハデさではドコにも負けん！　しかし、ちと腹が減るのが問題だな、この仙術は……
34	地裂結界（ちれつけっかい）	30	10	結界	何モノも越えることの不可能な裂け目を大地に作り出す結界だ。コイツを越えるにはかなりの根性と努力が必要だぞ！
35	岩石崩落（がんせきほうらく）	15	10	攻撃	「落石注意」の看板が、敵の頭上に落ちてくるウィットに富んだ術。このセンスがわからんヤツは土仙人の資格なんかナイ！
36	重力波斬（じゅうりょくはざん）	35	40	攻撃	仙界を構成する大地の力を利用する、最も豪快な仙術だ。コイツを耐えることができるヤツはかなりの使い手だろう。
38	溶岩奔流（ようがんほんりゅう）	30	15	攻撃	わははははっ、「溶岩流動」を大幅に改良したぞ！　かかる気勁を増やさずに効果だけを引き上げたのだ！　これで腹は減らん!?

木仙 人気No.1．今月こそトップをねらえ！

代表

はせがーJETしん（ナゾのバカ編集者）

ぐわおー、木仙代表のはせがーじゃ。なんつっても木仙は人気No.1。今月こそはわが派から優勝者を出さねばメンツが立たん。そこで今回は薫風快癒とゆー技をもってきたぞ。こいつは究極の回復魔法、体中の傷をあっとゆーまに直してしまう。あとは必殺雷神拳で相手はイチコロ（死語）だな。



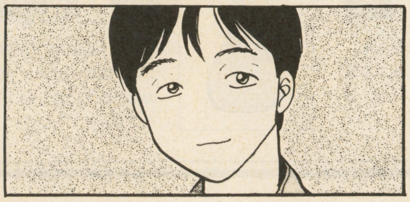
No.	呪文名称	効果	気勁	タイプ	説　明
40	雷神拳（らいじんけん）	30	20	攻撃	拳にこめた電撃を相手に叩き付けるとゆー、このワザほど、ココにふさわしい仙術はあるまい。ま、当然といえば当然だな！
43	豊熟快癒（ほうじゅくかいゆ）	20	20	回復	まぁ、土仙の連中じゃないが腹がふくれれば安心じゃ。だから満腹になるまで新米を食べる！　そーすれば回復するのだ。
45	風神息（ふうじんそく）	25	15	攻撃	ロの中に風神を召喚して、暴風を吐き出す仙術。しっかりと踏んばっていないと、自分が後ろにふっ飛ばされてしまうぞ。
46	薫風快癒（くんぷうかいゆ）	50	30	回復	仙界に吹き渡る風に身をまかせ、身体中の傷を見る間に回復してしまう。木仙の奥義、自然とともにあれば、我らは無敵だ！
47	薔薇女王（ローズ・クィーン）	20	10	攻撃	一部で大ウケだった「薔薇刺鞭」の発展改良版！　今度はムチだけでなく皮の衣装もバッチリでてくるし完璧！　完全にシュミ人用。

金仙 戦略豊かな攻撃技で他派を追い散らせ

代表

衣谷 遊（ナゾの変態マンガ家）

なんだか知らぬ間に金仙の代表となった衣谷です。イラストは描けてもゲームのことはよくわからないんですが、なんでも金仙は第1回優勝とか。1回できたことなら2回3回できないことはないってことで、今回も目玉仙術・剣牙撃を使って他派をバリバリやっつけ勝ち抜きましょう。



No.	呪文名称	効果	気勁	タイプ	説　明
50	鉱炉溶融（こうろようゆう）	30	25	攻撃	敵の周囲に溶鉱炉を出現させる仙術だ！　これに耐えるのはハンパな修行の他派のヤツには絶対ムリだな。我が派には敵はナイ！
52	手刀鋼刃（しゅとうこうじん）	10	10	攻撃	手を鋭い刀にして敵を斬りつける。この術を使いこなせるのは、格闘にも精通している我が金仙だけだと言いきれる！
55	荼枳尼陣（だきにじん）	50	40	攻撃	我が金仙派の秘術。おキツネ様を召喚して、敵の気勁を吸い尽くし封じる術。しかし修行が未熟だと自分の気勁を失うだけだぞ。
56	気勁断破（きけいだんぱ）	20	20	攻撃	相手の気勁をそいで仙術を封じることを目的とした術だ。なんにしろ気勁は仙人の基本だから、封じてしまえばこちらのものよ。
57	剣牙撃（けんがげき）	25	15	攻撃	各派のリニューアル攻勢に我が派も遅れるワケにはいかない。これが「剣歯撃」の改良型仙術だ！　これで我が流派の勝利は確実なり。

はみ出し仙人

主婦の友仙人／はがきをぺらぺらめくってて気がついたんだけど、いますね〝奥さん〟仙人が。スーファミ読んでるのはわかるとして、はがきまでだしちゃおうという、その気持ちがバルタンはうれしバウバウ。なかにはビックリしたことに40才ぐらいもいたしなぁ。ホントにもう好きね。でもこれって、もしかしたら発売元が主婦の友社だからか!?

宝物 万鳩函のナゾがわかったゾ

あの懐かしの宝物は？

あの宝物「万鳩函」のナゾがわかったぞ。兵庫県のウラシマタロウスくんも予想したとおり、一万羽のハトが飛び出し攻撃する必殺宝物（どこがじゃ）だった。が、なにせ使わずにずーっとしまっておいたため、一万羽のうち3765羽は成仏し、残りの4897羽は家族をつくって幸せに暮らすし、残った1338羽もじいさんのため戦力とならず、ただポッポと鳴くだけだった……そうだ。うひゃ。

宝物目安箱

Q 宝物の効果には攻撃力とかが関係するの？

A いまのところ効果には関係ない。たとえ使う仙人の力が大きくても、だからって大きなダメージがでるわけではない。効果は宝物によって決まっているのだ。

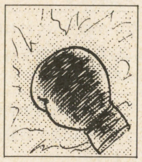
Q じゃあ宝物はだれが使っても同じ結果？

A そこが問題。前も話したように、その利用には気勁（きけい）値が関係している。どういう関係かは秘すが、気勁が高くないと、うまく使いこなせなかったりするのだよ。

宝物アイテムリスト

〈流派専用宝物〉

今回は格闘の時に威力を発揮する宝物を選んでみたぞ！　各流派とも、なかなか力の入った作品がそろっとるモンじゃろう？

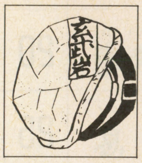


88 炎護拳（えんごけん）　火

炎を上げて燃えるグローブ。コイツを着けて殴れば、ダメージは通常の倍にはなるぞ！　ただし、火傷をしないように気をつけるようにな。

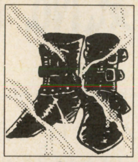
89 跳水筒（ちょうすいとう）　水

これは、背中に背負った筒から超高圧の水を吹き出して一瞬にして移動する。コイツを使えばヒットアンドアウェイは思いのままじゃ！



90 岩石甲（がんせきこう）　土

石で出来た甲羅。敵に殴られたくらいならビクともしないぞ。！　さらに固さと重さを利用してボディプレスを食らわせるのもいいかもしれんな。



91 雷長靴（らいちょうか）　木

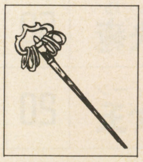
又の名をサンダーブーツじゃ！　ようは「雷神拳」を足でもやりたいと思った仙人が考えた宝物じゃな。威力はもちろんスゴイものがあるぞ！

92 鉄仮面（てっかめん）　金

その表情の恐ろしさで、敵にダメージを与えるという伝説の宝物じゃ。しかし、どうも最近はあまり怖がられなくなったというウワサじゃ。

〈攻撃用宝物〉

ただ敵を倒すためだけに考え出された宝物だ。どれもこれも、先輩の仙人が徹夜の末に考え出したモノだから、心して使うのだぞ。



67 戮魂杖（りっこんじょう）　攻

タダの人間はこいつで殴られると、魂までも殺されると言われている。さすがに、仙人はそースグには死なんが、気は抜けんぞ。

69 盗勁壺（とうけいこ）　攻

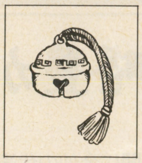
敵の気勁で、自分の気勁を回復しようというセコイ考えで造られた壺だ。効果のほどは確実だが、いまいち設計思想がビンボクサイ気が……。

65 吸霊鏡（きゅうれいきょう）　攻

仙術掃除機の異名をとるこの宝物は強力な仙術をかけられた時にはとても強い味方となってくれるぞ。しかし、逆の場合は殴った方がマシだな。

68 縛仙索（ばくせんさく）　攻

最近は、試験でもないヤツがコレを借り出していくらしいが、まったくナニに使っているんだか……近頃の若い仙人には、困ったモンだ。



82 半減鈴（はんげんりん）　攻

知性派の仙人が体力バカ仙人を倒すために開発したと伝えられている宝物だ。どんな仙人の体力でも、たちまち半分に減らしてしまうぞ。

〈回復用宝物〉

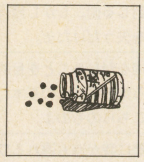
回復をこまめにしておけばスグに負けることはナイぞ。勝利への道の一歩は確実なダメージと敵より１点だけ多い体力。それだけじゃ！

71 湧勁丹（ゆうけいたん）　回

正確にはこれも、湧勁黄帝丹というらしい。救命丹と同じく昔のエライ仙人が考えただけあって気勁の回復は確実なんだが、ハデさに欠ける。

80 理補泥（りぼでぃー）　回

身体に残っている気勁を元にして、気勁を倍あるように見せかける薬。その性格上、気勁が無くなってから使ってもオソイぞ。



70 救命丹（きゅうめいたん）　回

雨頭救命丹が正式な名前じゃ。雨頭とゆー昔のエライ仙人が最初に考えた体力回復の丸薬じゃ。少ないが確実な体力の回復を約束するぞ。

72 仙桃丹（せんとうたん）　回

仙界に伝わる驚異の桃まんじゅう。「桃」は不老長寿の象徴、体力も気勁も回復する。が……まぁ、しょせんはお茶菓子ていどじゃよ。

81 紅魔蟲（あかまむし）　回

これも、理論的には理補泥と同じモノだ。このテのクスリは使いすぎるのはカラダに毒なので気をつけるようにせんとイカンぞ。

はみだし仙人

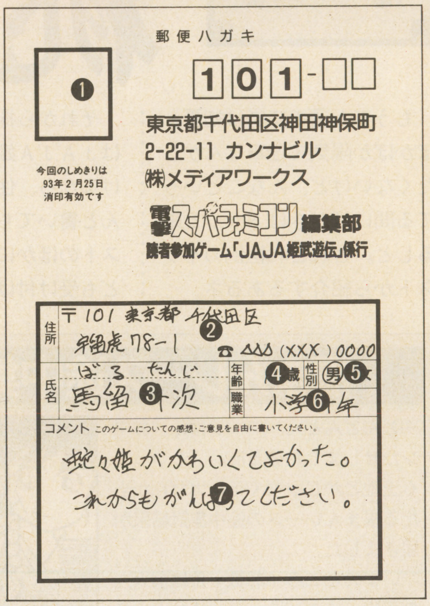
質問仙人／「宝物は重複があってい〜んですか？　救命丹3つ持っていくとか」（長崎県　散禅任引似先忍話仙人）ーいいんです。3つまでだったら、どんな組み合わせでもいいのが宝物ルールなのだ。だから救命丹3つっていうのもオーケー。ただ注意してほしいのは専用宝物。これは自分の流派の宝物しか持っていけないぞ。わかったかな。

〆切りまでに必ず送ってね 応募要項

SIDE-A

とじこみはがきの書き方をここで詳しく説明します。最初はSIDE-A(表)から。右の図とあわせて読んでください。

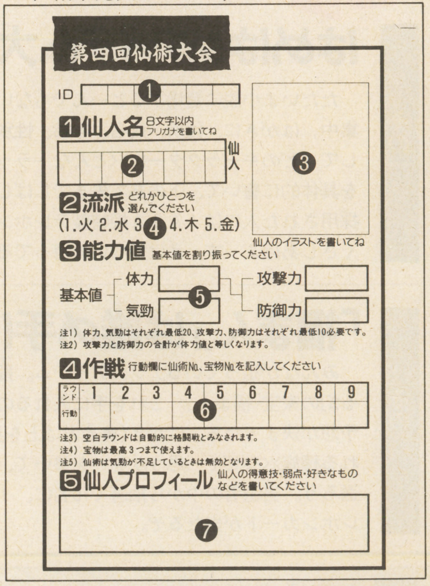
①切　手
ここには必ず41円切手を貼ってください。ポストへ入れる前には要チェック！（注！）ポストに出す前に、切手が貼ってあるかをもーいちど確かめましょう。
②あなたの住所
あなたの住所、郵便番号、電話番号を正しく見やすい字で記入してください。
③あなたの名前
必ずあなたの本名を記入してください。ふりがなも忘れずに。
ペンネームを使いたいひとは「ＰＮ」を頭につけて、氏名と別に記入しておいてください。ペンネームだけで応募するのは、やめてください。
④あなたの年齢
あなたの年齢を正しく記入してください。
⑤あなたの性別
男と女のどちらかに○をしてください。
⑥あなたの職業
働いている方はご職業を、学生の方はいま何年生かを正しく記入してください。
⑦ゲームについてのコメント
このゲームについて思ったこと、感じたこと、変えてほしいことなど、○でも×でも好きなことを自由に書くスペースです。
ルールなどでわからない、わかりにくいところがあったら、誌上で答えていきますから、いろんな質問・疑問もここにどんどん書いてもらって結構です。



SIDE-B

次はSIDE-B(裏)の説明です。ゲームに関係ある項目ですから、間違わないようによく確かめて記入してください。

①ＩＤNo.
前の大会で、予選を通過した人に発行される番号を書くところです。通過した人以外は、なにも記入しないでください。
②仙　人　名
仙人キャラクターの名前を８文字以内で書いてください。漢字、ひらがな、カタカナ、アルファベットなど、なにを使ってもかまいませんが、最後に「仙人」とつくことをお忘れなく。読みがなは必ずつけてくださいね。
③イラスト
仙人の似顔絵を描いて(貼って)ください。小説に登場する時に参考にします。
④流　派
火、水、土、木、金のうち、あなたが入りたい流派をひとつ選んで、その番号に○をつけてください。
（注！）○がしていない、または２つ以上に○がある場合は失格となります。
⑤能力値
ルールにしたがって、まず基本値150を体力と気勁に分けます。それから体力値をこんどは攻撃力と防御力に振り分けます。
体力と気勁は最低20、攻撃力と防御力には最低10なければいけません。また攻撃力と防御力の合計は体力値と等しくならなければなりません。各数字は、洋数字ではっきりわかりやすく書いてください。
例）150を体力と気勁に分ける。
体力＝85　気勁＝65
体力から攻撃力と防御力に分ける。
攻撃力＝40　防御力＝45
⑥作　戦（バトル）
各ラウンドでおこなう行動を記入していきます。仙術を使う場合は仙術No.を、宝物を使う場合は宝物No.を表に記入してください。１ラウンドに１つの行動しかできません。
仙術は気勁が足らないときは無効となります。また宝物は最高３つまで使えます。
空白となったラウンドは、自動的に格闘戦をおこなうことになります。
⑦仙人プロフィール
ここには仙人の性格やクセ、弱点、得意技などを自由に書いてください。小説、イラスト、結果発表のときの参考にします。



ハガキの〆切りは6月11日(先勝)だよ

はみだし仙人

うちわ話仙人／魔界タイムスで4コマまんがにもなってしまった大場大仙人。彼は一応玄武＝水仙派の代表だが、どうやらそれは怪しいという説あり。だってこの間、喫茶店で打ち合わせしたときに、となりの中村うさぎ大仙人の残したドリアを半分食べてたぞ。それからみても、本性は食い意地がはっている餓魔＝土仙派じゃないかの疑惑ありありなのだ。

はみだし仙人

おまぬけ仙人／おーい東京都保谷市の中村くらと⒅。福まんレースに投票はありがたいんだけどさ、はがきに「玄武一族だ!! 巌之助がんばれ!!」ってなんかヘンだぞ。巌之助って、餓魔一族なんだがな。おーいちゃんと設定読んでくれよ。いったい玄武と餓魔のどっち応援してんだ? はっきりしろ。豪華商品は何名に当たるかだって? 抽選で10名だぞ。

憩いの店 桃源飯店

当店は成績関係なしのおもしろ主義。予選に残らなかったあなたでも、はがきを送れば、ほーらちゃんと載ってるでしょ。新コーナーも始まり、元気満点の桃源におたより出そう！

もう春も過ぎて街は初夏。ぽかぽか陽気で仕事なんかしたくないけど、んなこといってる間にはがきはドサッと来るしと。どれどれ恒例のイラストから紹介するあるネ。

それから採用されたひとにはＪＡＪＡ姫特製テレカをあげるから、住所や本名もちゃんと書いてちょうだい。イラストのほかに、質問、疑問なども受け付けてるよ～。

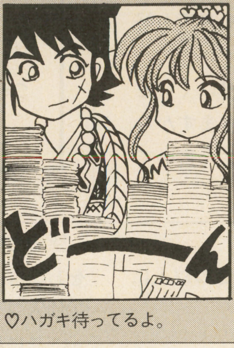
愛知県名古屋市／遊佐ますみさん

⬆応援ありがとう。元気いっぱいの蛇々姫（ちょっと若い?）ですね。これからもよろしく。

北海道標津郡／ばずうかさん

⬆えっ、紅白まんじゅうは好きだけど、パフェがきらい!? 純あんこ党なんですかネ、風羅仙人は。

福まんレース途中集計



どんどんどんパフパフぱふ。おマンたせしました豪華商品（といっても土地とかじゃなくテレカだ）が当たる福まんレースの途中集計結果が届きました。

いまのところ予想数１位は飛天丸(ひてんまる)の天狗(てんぐ)一族の30票。続いて主人公のくせに負けてる蛇々姫龍神(じゃじゃひめりゅうじん)が26票。あと残り３族は10票でならんでいる状態。雨月姫(うげつひめ)も飲んでくだまいてる場合じゃない！ ゲロよりいいけど。♡ハガキ待ってるよ。

東京都港区／貴城彰さん

⬆もしかしてこの２人ってうちのバイトのコ？ こんなカワイかった!?

神奈川県横須賀市／女勇者ランさん

⬆ハイ、ラーメン一丁。予選突破して早くリッパな仙人になってまた来てね。

京都府京都市／華子さん

⬆へぇー２時間もかかったのか。ありがとう、その努力はむくわれたぞ。

WANTED

その一 はめはめアイテム大募集

ただいま小説に登場するとーんでもないアイテムを大募集中。はがきに、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、そして〈どのキャラクターに〉〈どんなトラップを仕掛けるか〉を具体的に書いて、下のあて先までしばしば送ってくれ。採用された人にはＪＡＪＡ姫特製テレホンカードをもれなくさしあげま～す。えげつないの待ってるぜ！

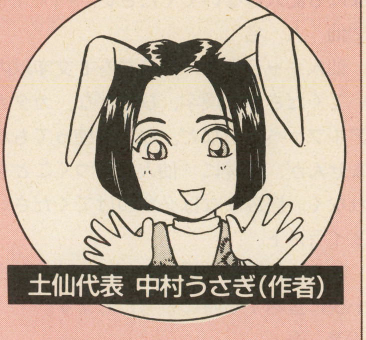
その二 「福まん」は誰の手に

みんなが狙っているナゾのアイテム。龍神家(りゅうじん)に代々伝わる幻の家宝「福まん」。これを手に入れるのはどのキャラ？ 予想が決まったら、はがき（書き方は上を見て）に〈手に入れる種族〉〈なぜそー思うかを〉を書いて、下のあて先まで送ろう。当選者の中から抽選で10名に、ＪＡＪＡ姫特製テレホンカードが当たるぞ。

あて先
郵便番号 101
東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部JAJA姫武遊伝「○○」係

流派別 仙人倶楽部

今回は土仙



土仙代表 中村うさぎ（作者）

土仙のみんな、がんばってるかっ!? ワタシは、特攻隊長の中村うさぎだ。このたび、土仙諸君の結束を固めるために、特攻チーム「餓魔斬巣（ガマざんす）」を結成することにした。チームに入ってブイブイいわせたいヤツは、おハガキちょーだい。イラストでも、おしゃべりでも、４コママンガでも、ネタはなんでもアリね。

それにしても、なんで土仙は人気ないのかなぁ。やっぱ巌之助(がんのすけ)＆蠍軍団(さそり)がバカだからかっ（笑）？ でもな、バカのほうが生きるのラクだぞ。そうだ！ 一度、土仙みんなでバカ自慢しようぜ。キミがどんなに生きるに値しないバカか、堂々と書いて送ってくれぇ！

※採用になった仙人、アイテムの著作権は(株)メディアワークスに帰属します。

次回のJAJA姫は6月25日発売の11号に掲載!

次号はB&B

●ラジオドラマ「MADARA転生編」毎週放映中!!

[放送時間・ネット局は P118に掲載しています。]

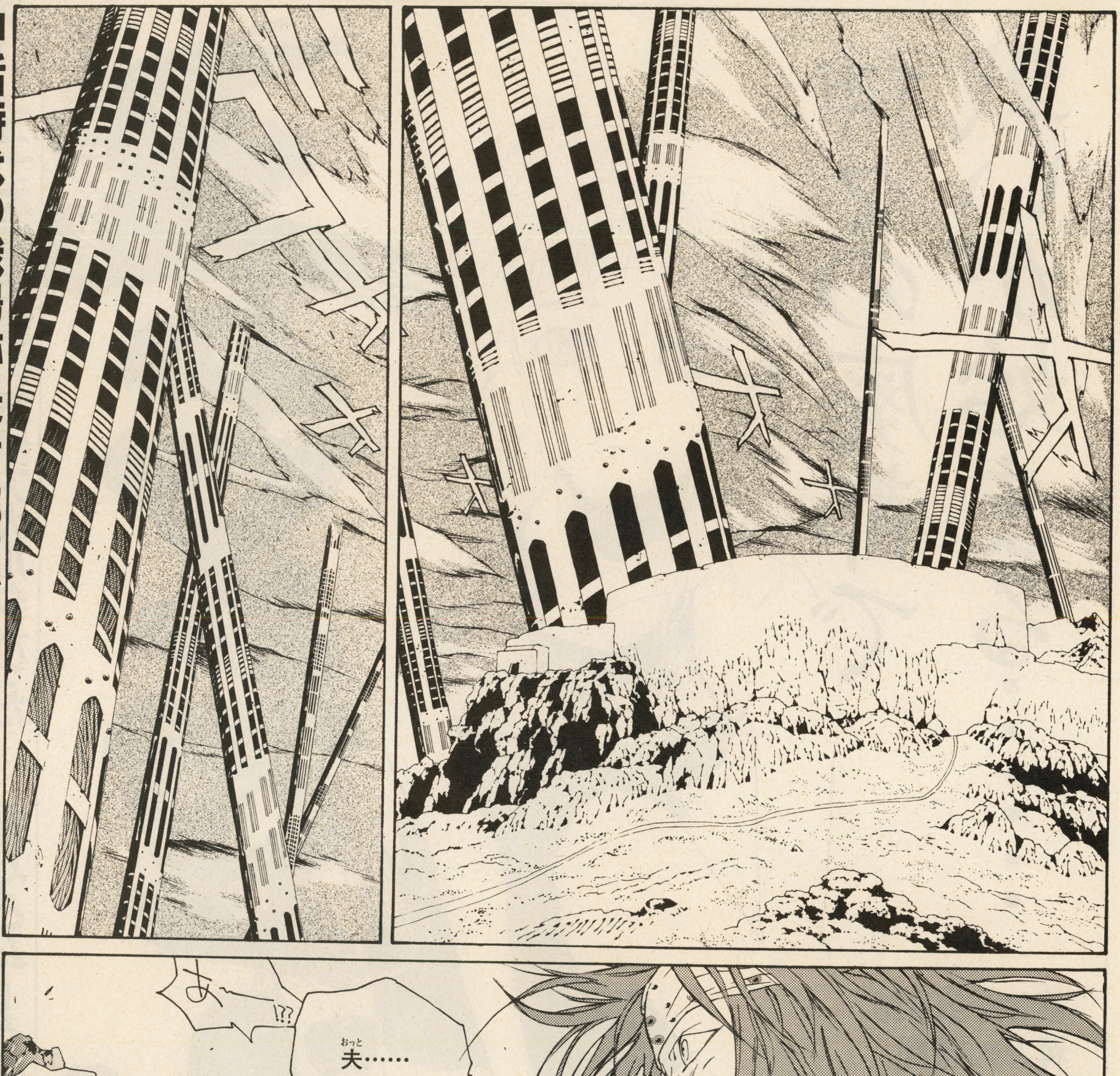
クリシュナを操る真の敵はアガルタだった……神々とムーとの戦いの行方は!?

原作▶ 大塚英志（物語環境開発）

世界設定▶ 阿賀伸宏（工画堂スタジオ）

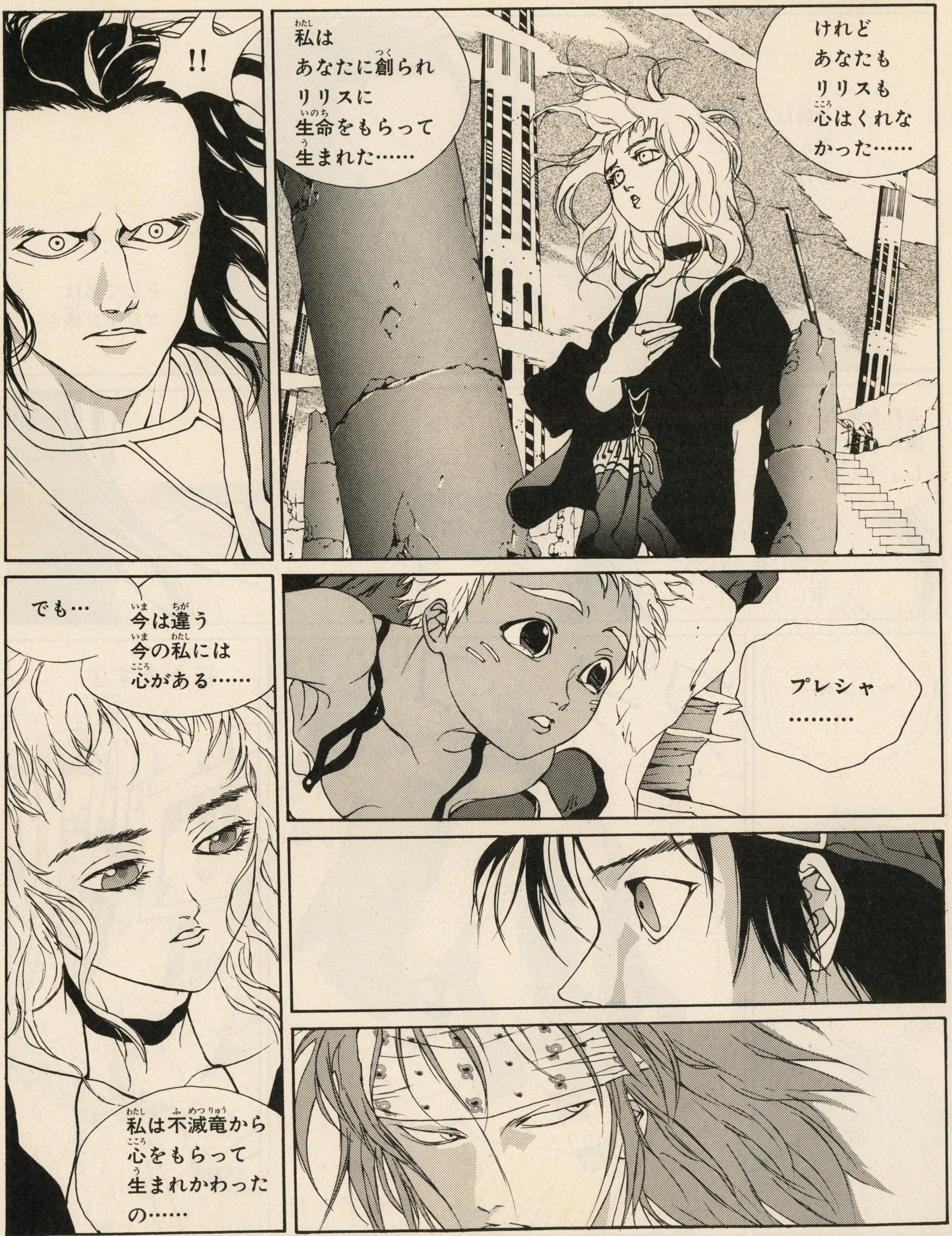
作画▶ 田島昭宇

神話時代の戦場跡・落下都市バルージ。ムーとヘルメスの戦いが始まる!!



電撃摩陀羅海賊本①
(定価980円、発売/主婦の友社
発行/メディアワークス)
好評発売中!!

ごめんなさい……
……
私の中にはあなたの妻だった頃のプレシャはいないわ


私は
あなたに創られ
リリスに
生命をもらって
生まれた……
けれど
あなたも
リリスも
心はくれな
かった……
!!
プレシャ
………
でも…
今は違う
今の私には
心がある……
私は不滅竜から
心をもらって
生まれかわった
の……

お前はムー様を選んだというわけか……
そして私はグウィン様を…
これも定められた運命なのでしょう…な
この呪われた大陸に生まれた者にふさわしい…
ヘルメス…
ゴゴ
ゴ
ホール・パアル・クラアト!!
行きますよ ムー様

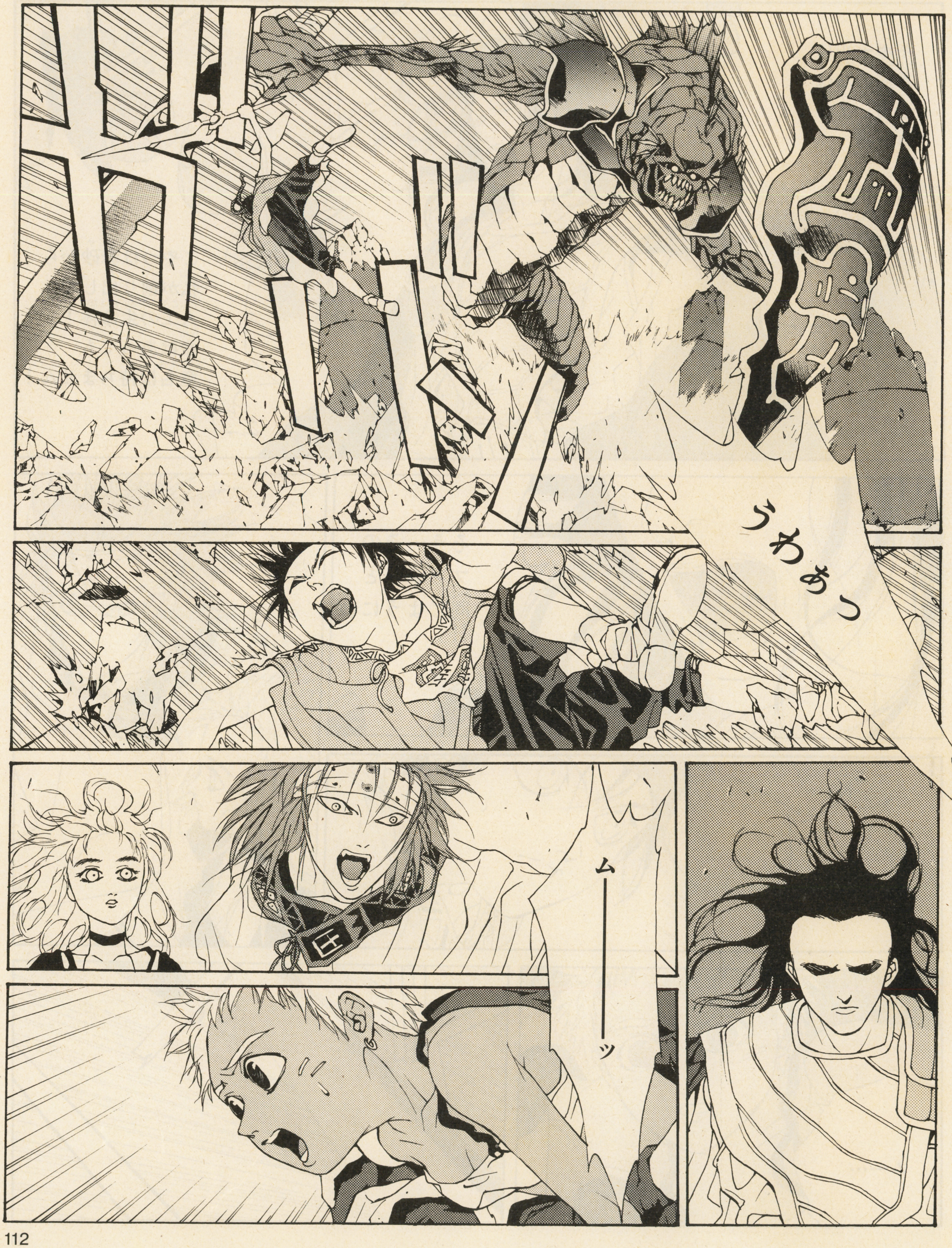
ハフー
フダラク最強の赤砂獣ギボールがお相手します

出やがったか！
プレシャさがれ!!
きゃあぁぁ
試めさせていただきますよムー様
はたしてあなたが
ラゴオオオオオッ

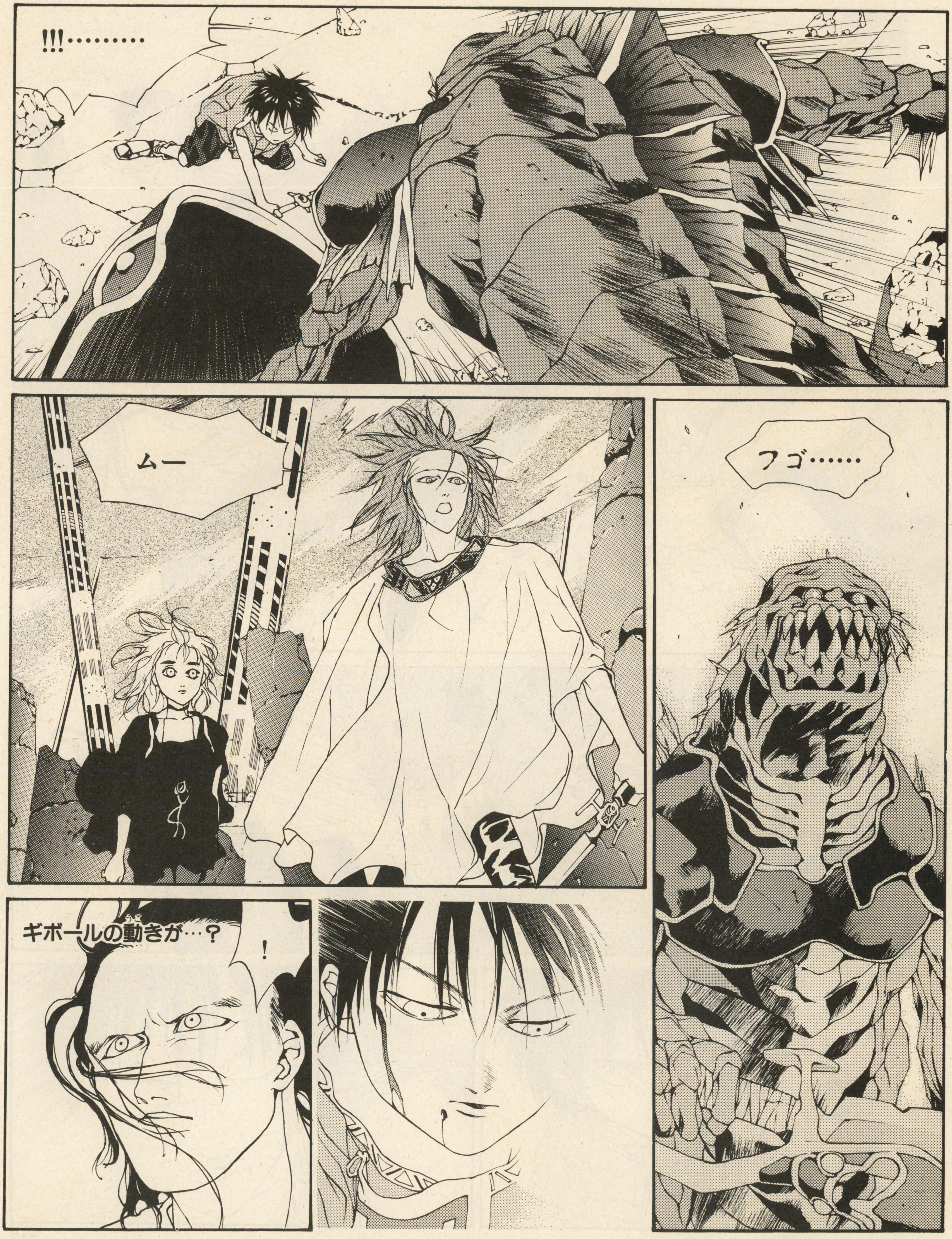
スターメーカーを手にするにふさわしい人間なのか!!

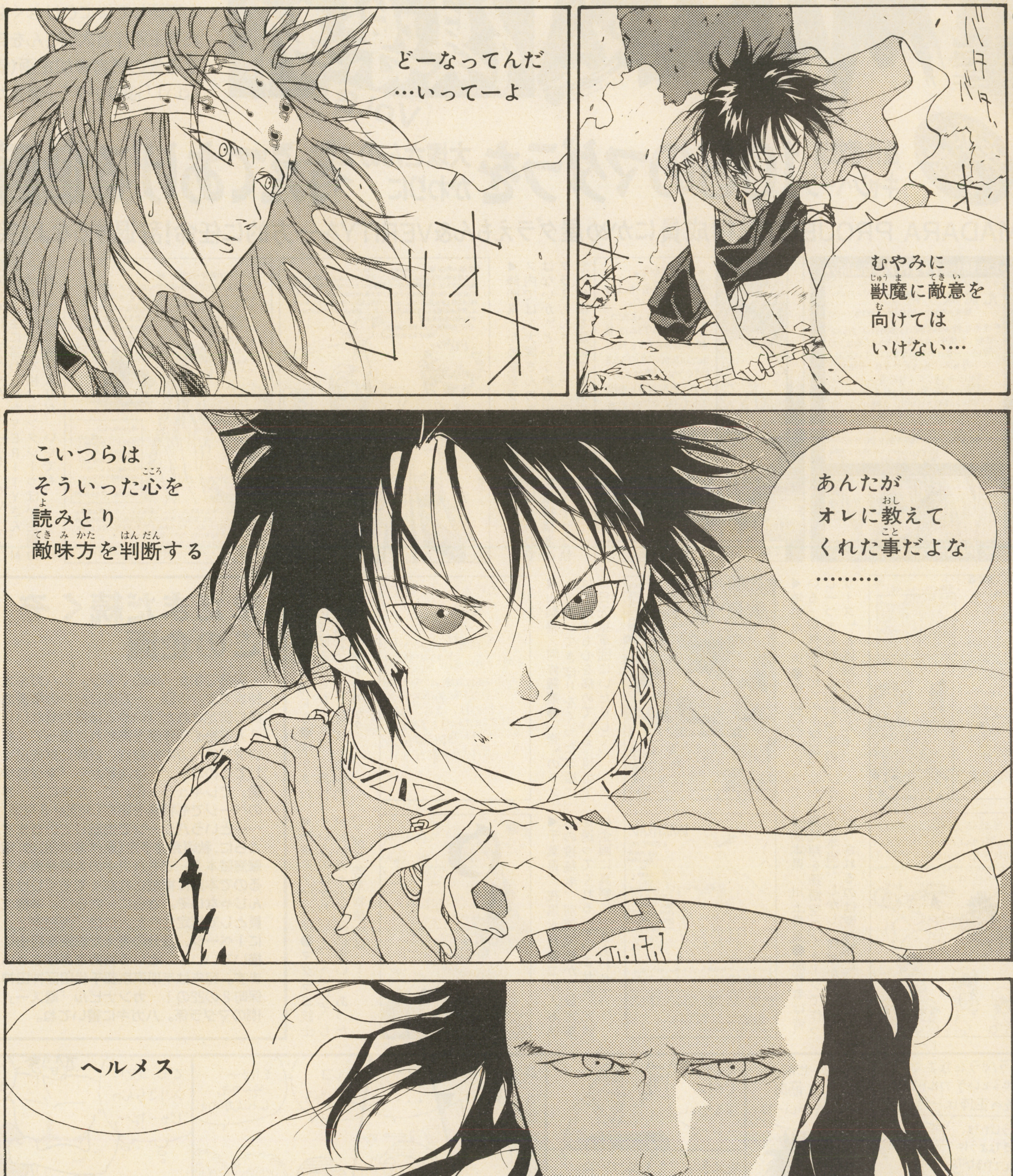
※言霊の法▶相手の竜名を唱えることで敵を倒す術。

こやつは赤砂から
私が創り出した
人工の生命体！
命はあっても
竜名は持ちません！
ギボールに
言霊の法は
通用しませんよ
ムー様
そう…その
プレシャと
同じようにね
!!
!!
ムー…


うわあっ
ムーーッ

く……
ゴアラア
……


!!!………
フゴ……
ムー
！
ギボールの動きが…？



言霊の法の通じない最強赤砂獣ギボール!!…ムーに反撃はできるか!?

第11号(6月25日発売)に続く!!

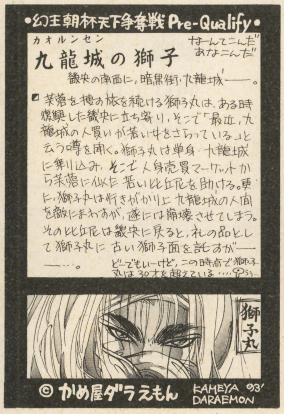
[第10号(6月11日発売)はSFC版ソフト発売記念の特別企画だぞ!!]

電撃MADARA倶楽部 Vol.6

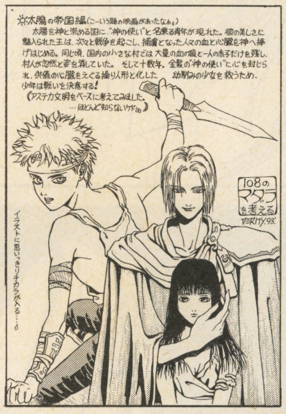
魔陀羅(マダラ)は108シリーズある…!!と豪語して後にひけなくなった株主原作者大塚さんを救済する愛の読者参加企画(情けない)「108のマダラ」発表だ!!

突然発表 原作者救済キャンペーン 108のマダラを 大塚さんのかわりに 考えてあげる企画

MADARA PROJECT準構成員にかめ屋ダラえもん&VERITYを一方的に任命!辞退するなよ(笑)



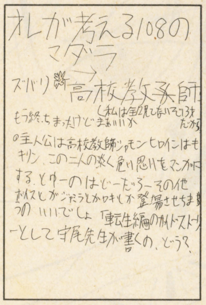
◀静岡県/かめ屋ダラえもん●メディアワークス内では「大塚さんのネタよりおもしろいのではないか」という声も出つつある大量投稿者のダラえもんさん。一人で108話考えそうな執念の投稿を認めて準構成員入りだ。



◀和歌山県/VERITY●そのハイセンスな設定作りは「大塚さんより上品じゃないっすか」と田島先生に言わしめたVERITYさん。MPが考えるより本格ファンタジーっぽい企画力を買って準構成員入りだ。いやでも。

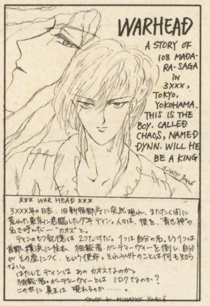
◀埼玉県/斑●他誌(笑)でやっている『幼稚園戦記』の中学編。しかし一つまちがうと田島先生の『ブラザース』と区別がつかんぞ。

◀山梨県/阿修羅無●『壱』のラストで置いてきぼりをくった三猿(サンエン)に原作者も心を痛めている。現世では日光猿軍団にいたりして。



◀三重県/聖神邪FC●字がきたないので読みづらかったぞ。『高校教師』路線だとするとラストで沙門(ジャモン)と麒麟(キリン)は心中するのか?

◀熊本県/川上貴真●原作者は昔、夏鳳翔(カオス)を孫悟空のイメージで作った(本当)。しかし、何故かサル呼ばわりされるのは聖神邪(セイシンジャ)だ。

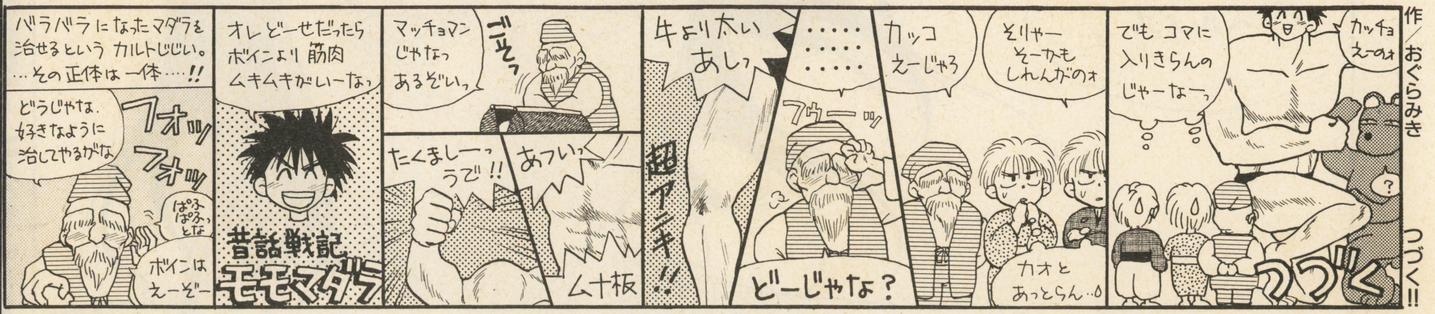


◀千葉県/夜黒水月●この人も執念の投稿者。別便で細かな設定集を送ってくれる。すいません、冗談の企画に真剣につきあわせて。

◀千葉県/闇星烇●マダラ三銃士というのはかわいくていいぞ。しかしハガキのすみに書いてあった『マダラ若草物語』は……。

まだまだ続くぞ この企画

突然ですが「108のマダラ」のハガキ大特集です。今回、一方的にMP(マダラプロジェクト)の準構成員に認定された(いやとは言わせない)2人を始め原作者をあわれに思ってくれファンのハガキが殺到。好評に気を良くしてこのコーナーは次号から『マダラ学園』でレギュラー化。で…たまにこっちのページでも特集を組む(次回は8月頃)……というパターンで掲載していきます。さらに、秋頃発売予定(原作者希望)の『電撃海賊本2』でもハガキの大量発表をするので本誌に掲載されなくてもくじけるんじゃないぞ。さらに、さらに、準構成員として認定された人には『海賊本2』に1ページ、自分の考えた設定を自由に描いていい! という特典をあげちゃいます。宛先は〒101東京都千代田区神田神保町2の22の1 カンナビル「電スー」108のマダラ係。ハガキに書いてね。



今週のMP

●田島昭宇 最近は外にいるのが、えっれーきもちいいんで、あんま仕事したくないですね……。

●阿賀信宏 先日、久しぶりに野球をやった。楽しかったが、筋肉痛が2日たってやってきた・・・年かぁ?

●大塚英志 何故か事務所に住みついている高橋明のデビュー作が『電撃丸』に載ります。読んでやってね。

マダラの真相

●「小説ガンダーラ編を単行本に載せてください。FAN歴が浅いから読めなかったんだよお」(大分県/ミキちゃん)ほか他数の同様の声に応えて、『MADARA赤』第1巻に急遽、『小説ガンダーラ編』掲載が決定。『MADARA壱』と『赤』をつなぐ幻の公式サイドストーリーで、聖神邪がフダラクに現れた事情もバッチリわかる小説だ。初出時の田島先生の挿絵もちゃんと再録するぞ。で……例によって少し発売日が遅れてるんだな。内容に自信は持ってるが発売日には自信が持てないMPを見捨てずもう少し待ってね。

郵便ハガキ

41円切手を
はってください

101-□□

東京都千代田区神田神保町
2-22-11 カンナビル
㈱メディアワークス
電撃スーパーファミコン編集部
「JAJA姫武遊伝 第4回」係行

今回のしめきりは
93年6月11日
消印有効です

住所	〒 ☎ (　　)					
氏名		年齢	歳	性別	男・女	
		職業	学年			

コメント このゲームについてのご意見・ご感想などを書いてください。

(キリトリ線)

第四回仙術大会

ID | | | | | |

1 仙人名

8文字以内
フリガナを書いてね

仙人

仙人のイラストを書いてね

2 流派

どれかひとつを
選んでください

(1.火 2.水 3.土 4.木 5.金)

3 能力値

基本値を割り振ってください

基本値
- 体力 → 攻撃力
- 気勁 → 防御力

注1） 体力、気勁はそれぞれ最低20、攻撃力、防御力はそれぞれ最低10必要です。
注2） 攻撃力と防御力の合計が体力値と等しくなります。

4 作戦

行動欄に仙術No.、宝物No.を記入してください

ラウンド	1	2	3	4	5	6	7	8	9
行動									

注3） 空白ラウンドは自動的に格闘戦とみなされます。
注4） 宝物は最高3つまで使えます。
注5） 仙術は気勁が不足しているときは無効となります。

5 仙人プロフィール

仙人の得意技・弱点・好きなもの
などを書いてください

SFC　PC98版　ラジオドラマ　コミック

◉制作── 海賊本お姉さんコンビ with MADARA PROJECT

★★★あらゆるマダラフリークの要望にこたえるページ★★★

まだら学園

イラスト／まんが担当
義見依久
趣味：ギター。6か月練習したがまだ初心者。最近、細川ふみえがいいと思う22才。

構成担当
山田じゃん
徹夜明けにプールに行く体育会系女、22才。電撃ネットワークと細川ふみえが好き♥

コミック、SFC、ラジオ、PC—98、さらに小説、CD、イベント、海賊本と、急展開の「摩陀羅」。追っかけるのも一苦労!? そんな「摩陀羅」の最新情報を、ばんばん紹介しちゃうよぉん♥

斑とすばるのSFC攻略ガイド②

描いた人 義見依久

←SFC『MADARA2』の情報記事は146〜149ページを見てね。

まだらインフォメーション

9／15に東京の浅草にある文具共和会館で、摩陀羅のイベントが開かれるよ。当日は原作の大塚英志先生や田島昭宇先生をはじめ、たくさんのゲストをお呼びする予定。詳しいお問い合わせは〒171 東京都豊島区西池袋5-10-14 立教学院内郵便局留　物語環境開発内M.P.「イベント」係まで。返信用封筒を入れて問い合わせてね。当日の企画も募集中。

ラジオ

文化放送
日曜23:00～
ON AIR中

ラジオドラマを聞いたファンも聞けないファンも、このページは要チェック！

ラジオドラマ MADARA転生編 5月放送分 ストーリーダイジェスト

●地方ネット情報●東海ラジオ／月曜深夜0:30～1:00、九州朝日放送／日曜深夜11:00～11:30

転生編キャラクター紹介
（キャラクターボイス）

光河光
（中原茂）
飛鳥高校3年生。転生前の夢を見るがまだ覚醒していない。

光河飛雄
（飛田展雄）
光の弟。高校2年生。兄に憧れている。現在行方不明。

伏姫輝燐
（冬馬由美）
伏姫コンツェルンのお嬢様。前世ではキリンという名前。

犬彦緩蛇矢
（矢尾一樹）
前世では聖神邪だった。19歳にしていまだに高校生。

鬼塚不二子
（吉田理保子）
光と飛雄の保護者。2人の父、光河博士の生前の助手。

兵頭沙門
（佐藤政道）
前世は沙門。転生後は魍鬼を狩る魍鬼ハンター。

飛雄が網鬼たちに連れ去られてしまったってとこまでが、前号までのお話。ハラハラしながらこれからの展開を見守ってる飛雄ファンも多いと思うけど、まだまだ安心できそうもない様子なんだ。邪兎なんかも出てきて、なおさら話がややこしくなってきそうだし……。早く次回が聞きたいぜっ。

カセットレーベルになる ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

田島先生描き下ろし名画面ギャラリー②

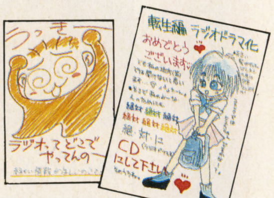
光は影王なのか？ そして飛雄は…!?

飛雄が連れ去られてから、行方の知れないまま1か月がたとうとしていた。輝燐は学校を去り、犬彦と飛雄の捜索を続けている。

一方、光は飛雄を捜すため、ある日渋谷へとやって来た。そして、不気味な「天使族」という集団の中に、飛雄の姿を見つける。追いすがろうとするが、突然、天使族に襲われる。危ういところで助けられた光。助けたのは、やはり転生戦士の沙門という青年だった……。「光栄スクール」という塾が、天使族の拠点らしい。それを聞きつけた光は単身塾に乗り込んだ。しかし、彼の正体に気が付いている邪兎の術中にはまり、催眠学習機をかぶせられてしまう……。そこで影王である自分の前世、そして摩陀羅への憎しみを見せられる。

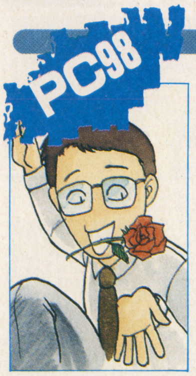
遅れて乗り込んできた沙門に再び助けられ、脱出しようとする光。その時、捜していた飛雄が現われた。飛雄は自分のことを「摩陀羅」だと名乗り、2人に襲いかかってきた。そしてシャオロンが放たれた……。

ラジオに対するおハガキ大紹介



右／…いのさん。左／ミキさん。ゲストもいっぱい出てくるからお楽しみに♥

PC98

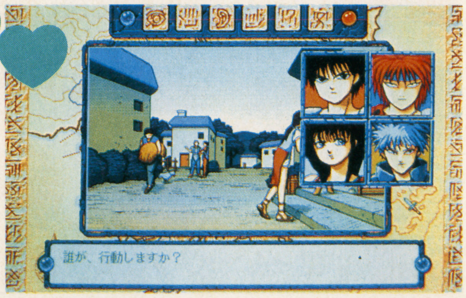


阿賀伸宏の3連発だぜハニー

スクープ!! 聖神邪に恋人発覚!!

M.P世界設定担当の阿賀伸宏が送るこのコーナー。最初にお送りする情報は7月に発売されるパソコン版マダラ3部作の第1弾『MADARA』。

この話は摩陀羅が炎の回廊でシャオロンを放った後の空白の2年間を描いたものだ。この間、聖神邪が何をしていたのか…詳しくは次号で!!



はみだし ラジオ情報

ラジオではこんなおハガキを募集しています。●街で見つけた転生フォーカス　自分のまわりで「こいつは絶対、聖神邪」や「ミロクにそっくりの猫」など、こいつは誰かが転生したとしか思えない！　という人間や動物や物をレポートしてください。証拠になる写真も送ってね。宛先は〒160-02 文化放送「摩陀羅 転生編」アガルタクラブまで。

SFC

SFC発売までカウントダウン！ 最新情報&マダラファンクラブ

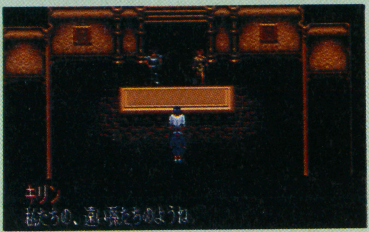
山田じゃんのMADARA2ゼミナール

今回はぜんぜんナイスなハガキが届いていなーいっ!! ここで一発ハガキ大募集キャンペーンを繰り広げることにする。どんなくだらん物でもいいぞ！ 山田じゃんをおびやかすようなきょーれつなやつ、ひとーつ、4649(よろしく)！ だぜ。ベイベッ!!

義見依久が選ぶ!! SFC名場面

今月の名場面 キリンちゃん一瞬登場！

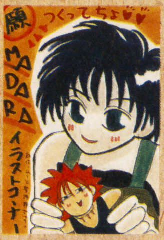
じゃあーんっ!! お待たせしました!! キリン登場っスよ!! お化け屋敷のイベントの最後に、斑とすばるに使命を伝えるためのイメージ体として、その姿を現すのですが、やっぱりキリンはいいよね♥ 可愛いもん。今回、摩陀羅(マダラ)もキリンもパーティに加わらないから、こういうグラフィックはすごく貴重♥ 元祖の摩陀羅(マダラ)フリークとしちゃね♥ …できればアップで見たかったけれど！ 見逃しちゃ駄目だよっ！



⬅『MADARA2』のワールドマップは148ページに載ってるぞ！

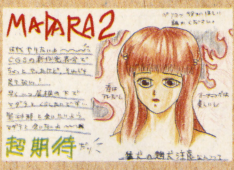
心のこもったおハガキにじゃん感激っす!!

今回、少ないながらも山田じゃんをはげまそうとする（←ちょっと誤解）とっても力強いおたよりが届いたよん♡ こんな調子でドンドンおたより送ってね♡くわしいコーナーの内容は➡を見てちょん♡



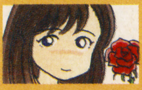
⬆鹿児島県／海老原なつるさん●作ったよぉん♥うれし？

➡大分県／ビースト堅田●ありがと♥がんばってためてね。



➡東京都／貴城彰さん●期待してくれっ

ちょっと待ってね いよいよ始まる新コーナー!!



コナミさんに聞け!!

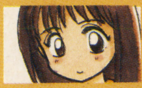
コナミの美人宣伝嬢サゴイさんに今後のゲームの展開や疑問に思った事をどんどん聞いちゃおう！ 真面目なものから下らないものまで。何でもよくってよ♥

マダラの設定

摩陀羅(マダラ)のキャラの忘れ去られた設定をあなたの手でよみがえらせてあげよう！ 1コマ漫画風に描いてくれーい。次のページの〝今週の1コマ設定〟を参考にしてみてちょ。

108のマダラ

実は「摩陀羅(マダラ)」には108ものストーリーがあるらしい。しかし、怠慢な原作者は全然考える気がないのだ！ そこで代りにみんなに考えて欲しい。期待して応募を待つ！



秘密のキリン日記

麒麟(キリン)と摩陀羅(マダラ)の結婚生活を詳しく綴った日記がＳＦＣで出てくる。しかし、私生活部分は故意に（？）隠されている。そこでみんなで赤裸々な麒麟(キリン)日記を創作しちゃおう♥

おたより大募集

宛先はＰ180をみてね。採用者プレゼントがまだ決まってないのでリクエストしてくれーい。

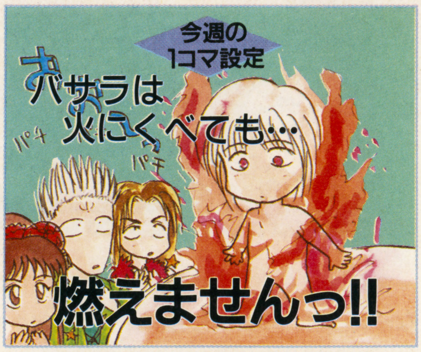
山田じゃんのささやき♥

最近ケンボーショーにかかったわたし。あれほど！ 至上の楽しみにしていたライブにことごとく行きそびれている。悲しいよーん。しかし、ライブに行ってもいないというのに気が付けばお金がナイ。なにゆえ？ ……その秘密はクローゼットの中に、着々と増え続けるお洋服だけが知っている……貯金の残高が４桁台になるのはいつだっ!?

義見依久の

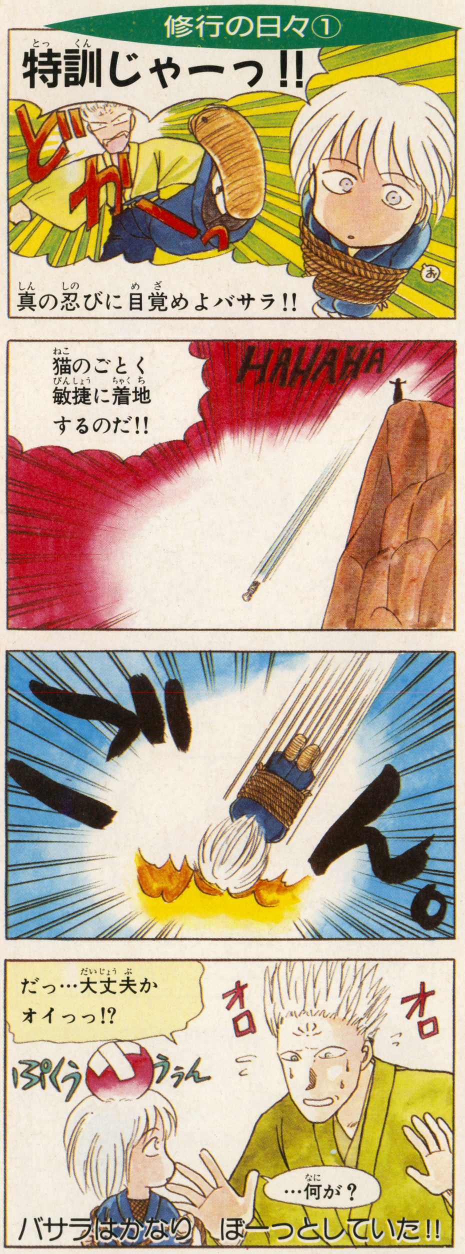
大江戸 伐叉羅伝②

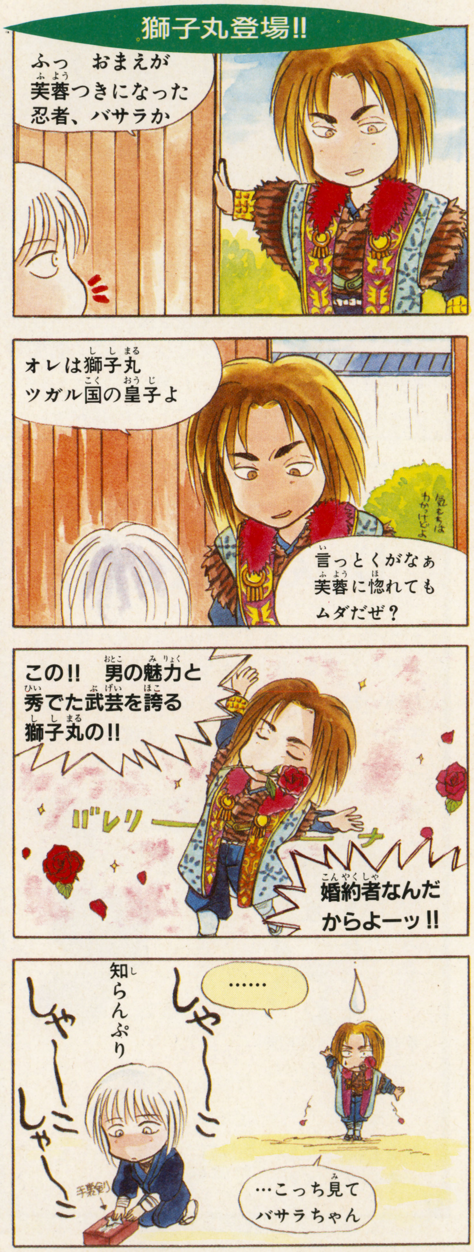
前回のあらすじ◉芙蓉姫のお庭番となるべくつれ去られてきたバサラ。一人前の忍びとなるための修行が始まった。果たして、その日はくるのか!?



●つらく厳しい修行の日々…!? の巻でございます〜う。

◎孤独な、はあどぼいるど漫画家、義見依久先生にはげましのおたよりを!





義見依久のつぶやき

今、私はハードボイルド小説に凝っている。大沢在昌著「新宿鮫」シリーズは面白いぞ！　でも事務所（物語環境開発）のみんなは少しも興味を持ってくれないどころか「新宿…鮫…？　ダッセー!!」と、知りもしないのに馬鹿にします。やはり人として生まれたからには、はあどぼいるどと格闘小説を読まねばいかんでしょう!!　…誰か賛同してくれよ……。

電撃少年団

横☆電

タテ杜青春大河RPG連載小説『長谷川の冒険』

それは暑い暑い夏の日だった。私は市ケ谷のとあるビルの一室、某コミック誌の編集部にいた。もう一時間もそのメモを見ている。そこには古代メソポタミア文明の流れを引くような読みにくい字で、『おならプー野郎』と書かれていた。その汚いメモが始まりであった

123Pへ

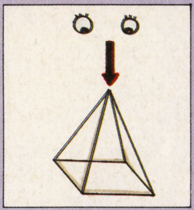
ブームの3D写真、3Dドット絵の秘密を暴く！

3D-it yourself!

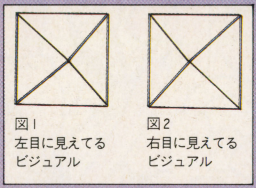
君にも作れる3Dビジュアル!!

もう見えた？ どうやったらみえるのよぉ！ やったついに見えたぞっ！ と、ランダムドットとかステレオグラムとか3Dピクチャーとかステレオ写真とか、今、ちまたでは、いわゆる「3Dビジュアル」が大ブームだ。今回は、そんなブームに便乗して絵本『Mの暗号』を出してイッパツ当てた渡辺コージィに登場してもらうぞ！ コージィが、この不思議な不思議な「飛び出す絵」の謎を徹底的に、暴く！

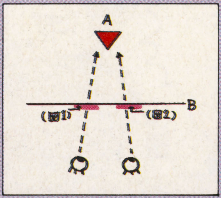
その1 なぜ立体に見えるのか。



① 例えばこんな形の立体（立方体）を真上から見ると。

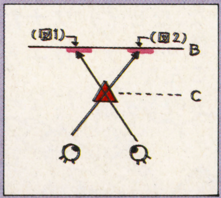


② 左右2つの目にはそれぞれこんなふうに見えて、そして立体的に見えてるわけでありマス。



③ だから、平面に描かれたこの図をこのように、左目で図1を、右目で図2を、それぞれ眺めていると、つまりAの位置に立体物の幻覚が見えてくるというワケです。

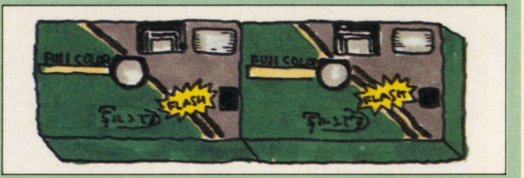
試してみて下さい。Aの位置、つまり実際に図の描かれた紙の置いてある位置（B）よりも遠くを眺めるようにすることが、立体視のコツでやんす。



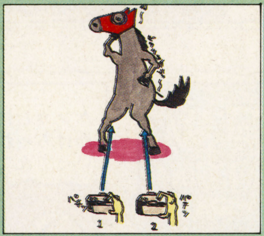
④ 逆に、Bの位置よりもずっと手前、Cの位置を目を寄せるようにしてみると、そこにも立体が見えます。③、の見方とは凹凸が逆の立体になります。

その2 立体写真の撮り方。

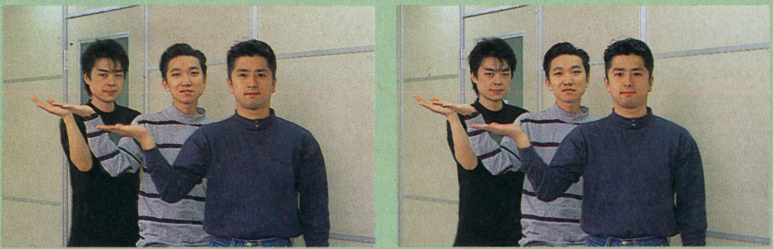
① つまり、左目に見えてるビジュアルと、右目で見えてるビジュアルを2枚の写真で別々に撮れば、カンタンに立体写真が出来マス。見る時は、2枚の写真を左右に並べて、その1の方法で立体視すればヨイのです。



② こんなカンジで2台のカメラをくっつけて、同時にシャッターを押してもいいし。



③ ビンボーな人は、1台のカメラでも出来る。シャッターを押した後で、カメラをほんの少し横にずらしてもう一度シャッターを押すわけでやんス。

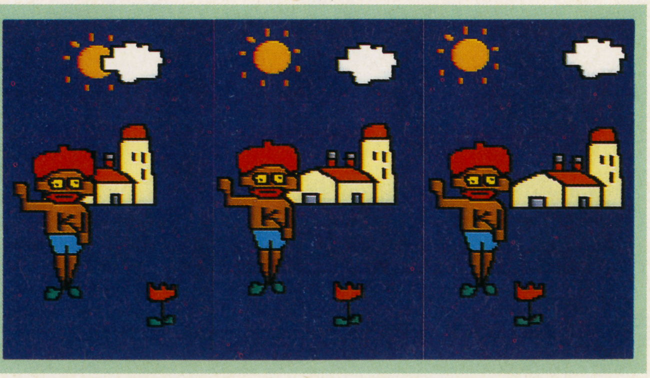


（作品例①／by天児秀司）

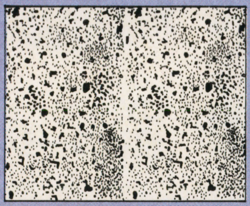
その3 立体絵の描き方

その1、その2で説明した原理を利用して作ったのがこの作品でありんす。立体物を想定して、角度をずらしてズラズラ並べる。目の焦点を少しずらして（絵より少し遠くか、近くを）見ると、それが立体的に見える…と、こういうワケでやんす。カンタンな方法。全景と背景をずらした絵を並べるだけでもＯＫ。もう一つ、カンタンな方法。同じ絵を並べてその上に、硬貨を少しずつずらして並べます。

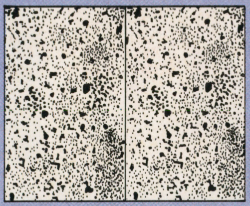
① これ、カリヤくんに得意のマリオペイントで描いてもらった立体絵。前景と背景を別々に描き、わずかずつズラして並べるだけでいいワケです。たくさんの絵を描いて少しずつズラすと、それだけこまやかな立体感が得られます。マリオペイントを持ってる人はぜひ試して下さいね（写真にしなくても画面上で立体視できます）。ズラすのは横だけ、縦には1ミリもズレないように気をつけることがコツでやんす。



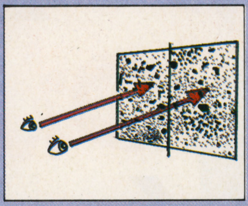
その4 3Dドット絵の秘密



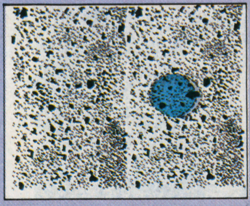
① 複雑そうに見える３Ｄドット絵の秘密も、実はものすごーくカンタン。とりいだしましたるこの１枚、一見、ランダムなドット絵だと思うでしょ。



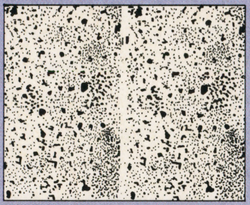
② 実はこのように同じドット絵が２枚、横に並んでるんですね。



③ だから、左目で左側を、右目で右側をみると、実際の絵を横½にした絵に錯覚で見えます。

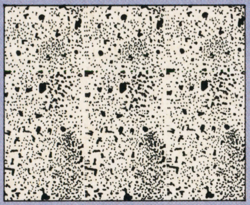


④ ここで、左右どちらかの絵の一部分だけを少し、変えてみます。例えば図のように右側の絵の一部分を丸く切り抜いたものを、少しだけ横にずらして上から貼り付けますと。



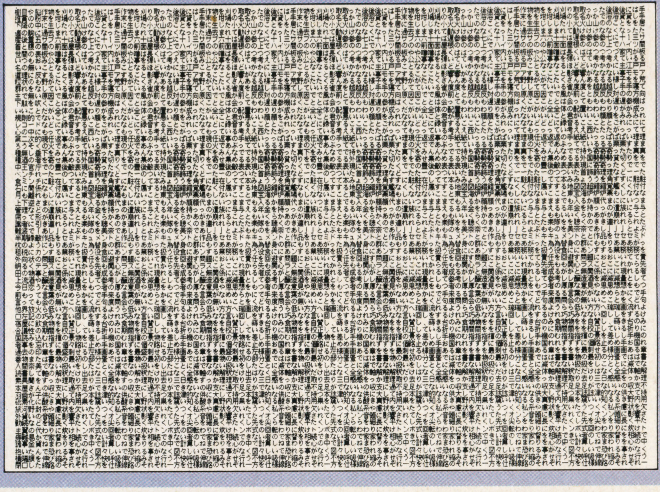
⑤ このように、ちょっと見にはまだ普通のドット絵です。でも、立体視してみて下さい。あ～ら不思議、さっき切り抜いた部分がはっきりと浮かび上がってきます。

左右の目に入ってくる絵の、ちょっとした異変を脳が知覚してしまうのです。



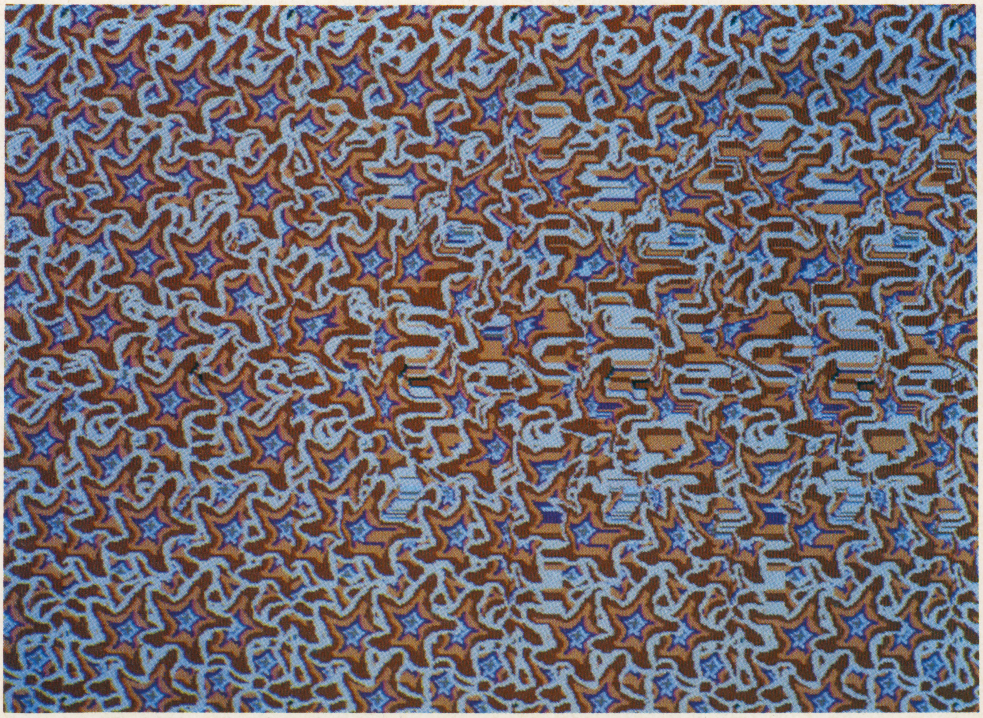
⑥ 今話題の３Ｄランダムドットは、縦長のドット絵を横にずらりと並べ、それぞれの一部分を少しずつ変化させているものです。変化した部分が、立体物に見えるわけです。

（作品例②／byカリジュン）



⑦ これ、ドットじゃなくてワープロ文字でも出来るんでやんす。文字で埋めた縦長のパターンを横に並べ、そしてその一部を範囲指定して１、２文字分横にずらして、上からコピーします。ワープロ持ってる人は試してみて！

（作品例③／by天児秀司）



さあここまで読んだ君！ 上のグラフィックにチャレンジしてみよう。見えた図形をはがきに書いて電少３Ｄ係に送ると抽選でテレカをあげちゃうぞ！ 見えるまで何度もチャレンジしてみよう！

（作品例④／by天児秀司）

お手本作品・オススメ出版物

『マジック・アイ２』
（ワニブックス／￥1500）
バカ売れした３Ｄランダムドット画集の第２弾。複雑なＣＧも多様。

『ＣＧステレオグラム２』
（小学館／￥1800）
これもベスト・セラーの第２弾。初心者には第１弾をオススメします。

『ドラッグ絵本／Mの暗号』

（メディアファクトリー／￥1,800）
そしてこれが！ 渡辺コージィ大先生が企画・執筆した究極のトリック絵本だ！ ３Ｄ写真、３Ｄドット絵だけじゃなくて隠し絵、だまし絵、残像絵など様々なトリック・ビジュアル・テクニックを駆使、サイバーパンク・ロマンス風のストーリーと組合わせて、謎解きが楽しめるようになっている。

横★電

私の名は長谷川真。編集者である。編集者とは何か。深夜に人通りのない道で女の前にたってコートを開くと、びろろ～ん……てそれは変質者だって。とか何とかイギリス仕込みのジョークをはさみながら物語は進行するわけだが、えー、何だっけ？ そうそう編集者とは雑誌の企画や打合せやカラオケや居眠りをするエライ人のことである。自己紹介終わり。

127Pへ

コージィの業界毒舌御意見版

ヴァーチャリアン嘘つかない

PEN-IS MIGHTIER THAN SWORD

Vol.8

by 渡辺コージィ

「一見、無茶苦茶な文章だが、これこそ業界に喝を入れる正義のコラムなのだ！」

今回もマジメなＡＶの話から始めさせていただきましょう。いやね、渡辺、最近ＡＶ嬢３人とお話をするという超ゴーカなチャンスに恵まれましてですね、どうしても自慢したかったもんスからね…。

「いつもお世話になっております」「えっ何を？」なんて～アホなことを口走りながらですね、いやアッシももう30、中年でやんしょ、実にオヤジクサい下品な質問をば、いたしてしまったんで～やんすね。

「あのさあ、諸君の場合、仕事の時なんかさぁ、本当にヤッたりなんかしちゃったりなんかしてるワケ？」

いやあ、われながら実に下品でやんしたなぁ。**AV嬢**を目の前にしたら一度はしてみたいけど、品位のある人間には決してできない種類の質問でやんすよ。

もうアッシも落ちるとこまで落ちた、最低の下品野郎でごぜーますだよ（今回、文体が妙にげびてるのはそのせいでごぜいます）。

ところが、でやす、その、発情期の猿の尻をも彷彿とさせる真っ赤なフェラずロから返ってきた言葉をちょっと聞いておくんなまし。

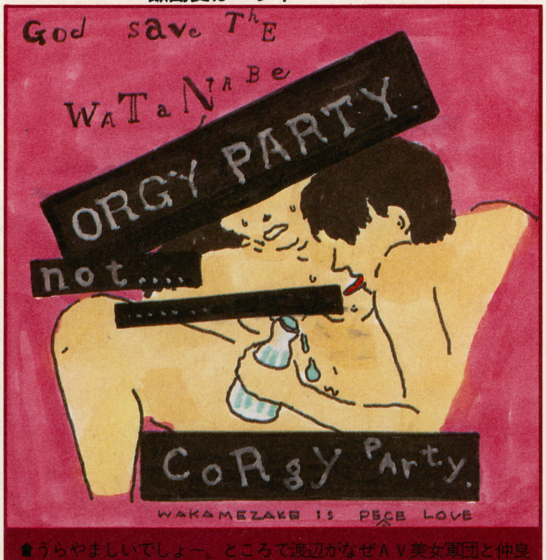
「たいていはヤっちゃうわね。局部が映るわけじゃないから別に本当にハメなくてもいいんだけど、演技して感じてるフリするほうがよっぽどたいへんなのよ。本当にヤってるほうがずっとラクなのよね」

アッシはビックリ仰天したわけでござる、それで急にシラフに戻ったわけであるから我ながらさすがである。

僕がこのコラムで書き続けた、**「リアルよりヴァーチャル・リアルのほうがエライのだ」**というテーゼがここでもまた見事に証明されたわけなのであった！

流出ビデオ見て、「なんだい、飯島愛は**本番**ヤってないじゃんかよぉ～！クッソーだまされてたぜ！」なんてポコチンおっ立てたまんまで怒ってる中学生諸君、ノーノーノォ、若い若い。本番よりもウソ本番のほうが肉体的にも精神的にも数倍キツイということを君らもいつかは知るハズである。

だから**飯島愛はエライ**。と、…今回もまた本能のおもむくまんまに書き殴ってしまっている私である。



⬆うらやましいでしょ～。ところで渡辺がなぜＡＶ美女軍団と仲良しになったか、その秘密は次号、明らかになる…かもしれない。

こーゆう下品ネタのオンパレード、そしてゲーム業界全体が今、真剣に取り組んでいる**「マルチメディア」**の可能性をボロクソに否定してしまってるこのコラム、さすがに影響がデカくなってきた。ちょっと前まで月に３～４本は入ってた、業界のおエライサン相手の講演会の仕事が、まるっきりなくなっちまったもんな。

講演ってのは一時間しゃべって一か月分の生活費が稼げるという超オイシイ仕事だったんだけどな、それを棒に振ってまで僕はこのコラムに全身全霊を傾けて頑張ってるというわけだな。今、これを読んでる君！　君は本当に幸せもんだぞ！（その割にはこのページのギャラはゲーム雑誌で２番目に安い。ちなみに一番安いのは**マ**…　おっと）。

まあまあ怒らんといてや。本当はこのコラムのせいだけじゃないのである。依頼の電話がかかってきた時「マルチメディアの未来は暗いぜ、ってハナシしますけどいいですか？」って必ず聞くようにしたのだ。そしたら、たいていナシになるんだなこれが。

これは一体どういうことか。今、しきりと講演会やったり勉強会やったりしてるメーカーさんたちの本当の目的は「マルチメディア事業の本質を考え直す」ためじゃなくて、「すでにン億、ドブに捨てるような形で使っちまった自分たちの失敗をなんとか正当化して安心する」ためつまりマスターベーション行為のようなものなのではないか。こういう状況、ちょっとヤバいんじゃないスか？

んでそういうサラリーマン根性持った担当者に限って、「いやあ渡辺サンがいうようなマルチメディアの**スケベソフト**、作りたいのはやまやまなんスけど、いろいろウルさいもんスからね」なんておっしゃる。

あんたがた、これまで山のように作ってきたナンとか図鑑とかカンとかデータ集ソフトが、じぇ～んじぇんウケない、売れっこないってことをまぁだわかってないのか!?

んでもってそもそも、アダルトもん作ると一体だれがウルさいってんだ？　そのへんにスルドク迫りつつ、続くぞ～。

 イラスト／カリジュン

審査員作家 小我恋次郎の

代々木上原の妖怪

GHOST IN OGA CITY

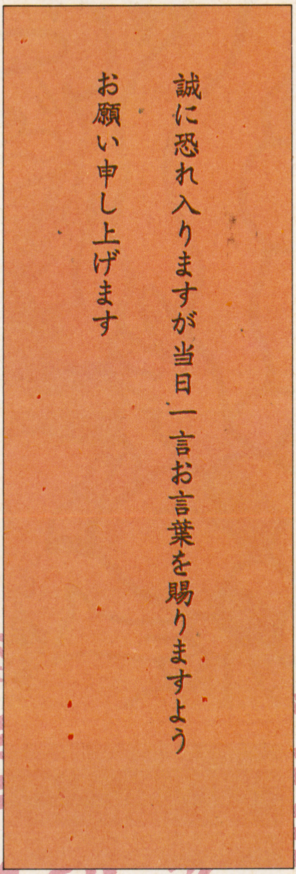
⬅審査員近影

第8回「ファミコンはいいけど結婚はね・・」

突然だが、衛星放送のお笑い番組の審査員をやることになった(笑)。んで、番組制作会社に、どういう理由で俺を選んだのか聞いたところ「いや、あんまり有名な方だとギャラが高いので…」だと…。おいっ！　ワシは無名かいっ！　ま、事実だけどよ。

それはさておき…って、別にまだ何にも書いてないか。

え～とだな。先日、我が家に一通の手紙がきた。(注1)**はせがーの結婚式の案内状である**。ま～、あんないいかげんなヤツでも案内状はしっかり出すんだな…とか思いながら封を切ると、なんと中にはこんなものが(➡)。



誠に恐れ入りますが当日一言お言葉を賜りますようお願い申し上げます

どうだ？　いきなり「誠に恐れ入りますが」よ。この俺に敬語よ、敬語！　分類で言うと(注2)**謙遜語**とかいうのか？

でもって「お言葉を賜りますよう」だって！　もう「たまわり」なんて～のは小学校の運動会でやったっきり…とか、くだらないギャグを書いちゃうぞ、このやろ～！

まあ、しかし、ここまで頼むんであったら、一言賜ってやろうじゃね～か。が、しかし！　しかしである。実は俺、(注3)**結婚式であいさつなんかしたことがないんである**。だからちょっと心配だったりするんである。

できれば、喋る以上、みんなが感心するようなスピーチで列席者を感動のウズに巻き込みたい！　なんというか、みんな起立して拍手喝采みたいな…あ、(注4)**スタンディングマスターベーション**とか言うヤツか？　まあ、そんな野望があったりするワケですよ。そこで、俺はさっそく「正しい結婚式のスピーチ」みたいな本を買ってきた。で、それによるとだ。

①新郎の人柄をほめる。

②新郎の才能・能力をほめる。

③新婦も同様にほめる。

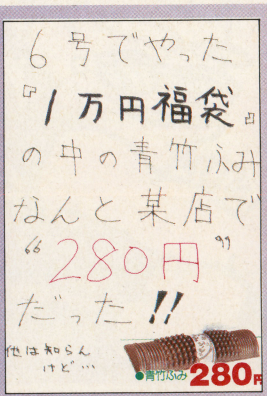
…と、このようなことを「さり気なく、短時間に、おもしろおかしいエピソードを絡めて」話さなくてはいけないらしい。だけどよ。「おもしろおかしいエピソード」ってなんだ？　ウンコもらしたとかそういう話か？　それとも、(注5)**ウチの近所のスーパーの便所で、パイプに頭ぶつけて血を出した(実話)**とか、そんなのか？　よくわかんね～ぞ！

と、文句言ってばっかもいられないので、なんとなくその本を参考に下書きしてみた。これがそうだ！

「長谷川さん、ご結婚おめでとうございます。よき伴侶を選んで良かったですね。新郎は自分に厳しい信念の人で、話に加わったとたんに座がパッとはなやぐひょうきんものです。それでいて人との和を重んじるバランスの取れた人格者であり、難局は大好物というガッツマン！　あ、『なんきょく』って言ってもペンギンとかがいるとこじゃないすよ(⬅軽いギャグ)。それから、研きぬかれた語学力は国際ビジネスマンの資格十分だし、なんといっても郷里の瀬戸内の海のようにおだやかな人柄が魅力です…え？　郷里は埼玉ですか？　じゃあ、埼玉の所沢球場のように広い心を持った人ですかね(⬅会場大爆笑)。ところで、おもしろおかしいエピソードですが、僕と長谷川さんが道を歩いてたら、真っ白な犬が歩いてきたので、お菓子をあげました。尾も白くて、お菓子…おもしろおかし～なんつって(⬅一同バカウケ)。さて、そんな長谷川さんが、素敵な彼女と出会ったキッカケは全然知らないけど、たぶん、会ってすぐやっちまったんだろ、このやろ～。ひゅ～ひゅ～(⬅会場も一緒に)！　というワケで簡単ではございますが、これをもってお祝いのあいさつにかえさせて頂きたいと思います」

…おおっ、なんか、(注6)**カタチになったじゃん！**　というワケで、これをもって今回の原稿にかえさせて頂きます。パチパチパチパチ…！

今週のザ・ショック!!



⬅名古屋市・あんころ

青竹ふみ、280円…く、くそ～っ！　そうだったのか!?　ひょっとしてあんときの福袋に入ってたほかの商品も、この程度の品なのか？　だとしたら、すげ～ショック！

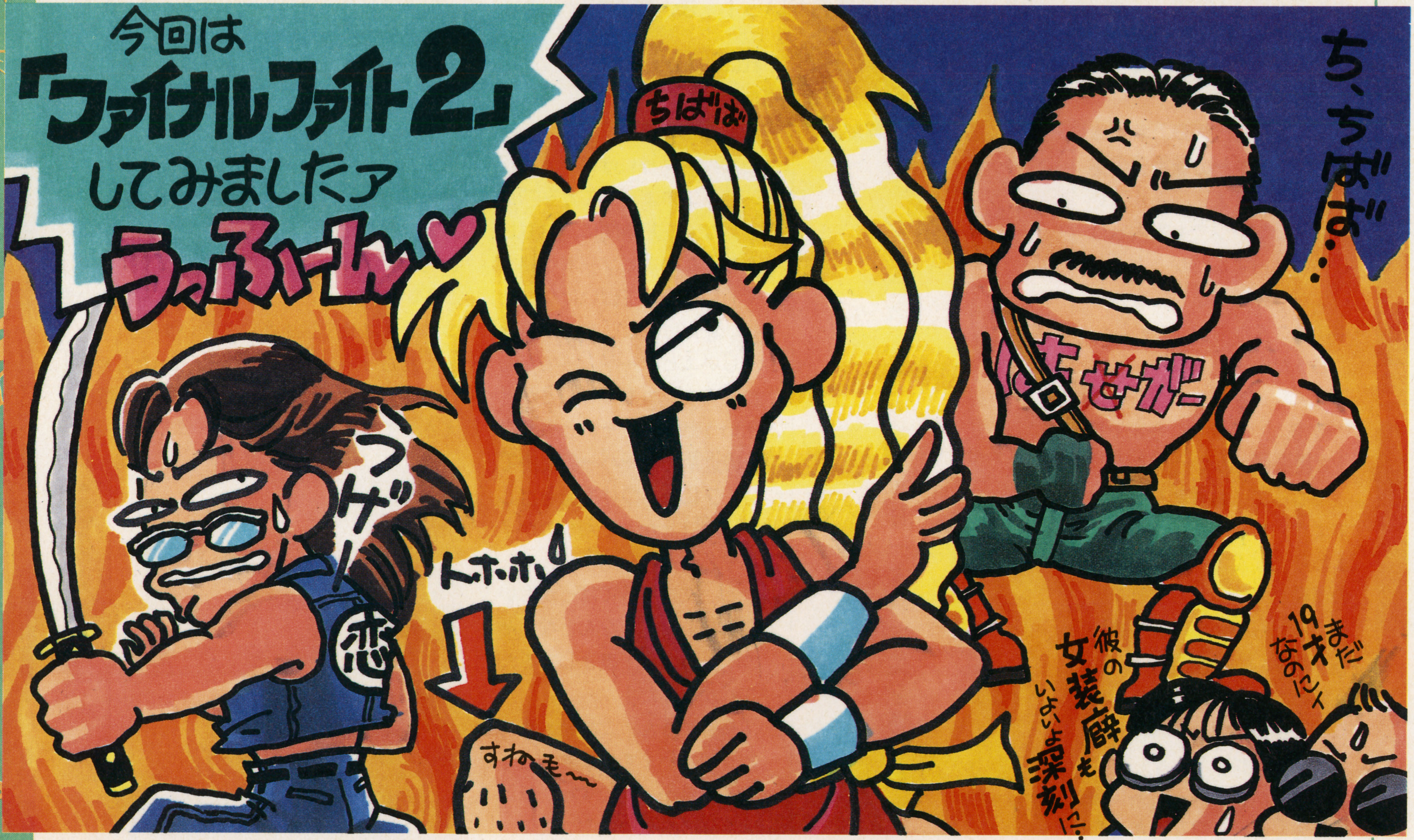
でだ。現在あの青竹ふみが、我が家でどう使われてるかというとだな。なんと、玄関の土間に置いて、靴の裏に着いたドロを落とすのに活躍してるのである。ただ、イボイボの先っちょが丸いので、やや使いにくい。メーカーももうちょっと鋭利な青竹ふみを開発してれば、儲かったと思うのだが…違うか？

先日募集した「小我の子分」だが、予想をくつがえす反響があった。なんと応募総数4通だ(しかも、女子1名)！　たった1回の告知でこれほどの反響(実際1通も来ないと思っていた)があるとは…。そこでいい気になって、さらに募集を続けることにする。子分になりたいヤツは履歴書と写真同封の上、編集部まで…って、今度は来なかったりして。

(注1)高そうな封筒であった。(注2)目上の人と話すときに使うへりくだった言い方。(注3)人望がないからだ、このやろ～！　(注4)あとで調べたら「スタンディングオベーション」というのが正しかった。(注5)代々木上原の「丸正」のトイレ。(注6)はせがーへ、業務連絡…当日はこんなカンジで喋ります。

電撃 ちばば寿司

おなかいっぱい笑える読者ページ!!



⇨ちばば寿司とは…

ちばば寿司とは、非合法の寿司屋である。全国各地の電撃少年団員からゲームネタを集めて、こっそりと味合う秘密の場所なのである。そこの板前をやってるのが〝千葉達也〟という電撃少年団の中で一番若い隊員、スーパーお馬鹿さんなのだ!!

ちばば寿司では、誰のネタが一番多く掲載されたかを競う〝ちばば杯寿司争奪戦〟が展開されている。優勝者には、お寿司屋さんがサンプルとして使用している、ロウ細工寿司をプレゼント!! 第1回争奪戦は、15号まで開かれているぞ!!

⇨応募のキマリ

ペンネームは10文字までOKだよ!! 住所・氏名・年齢、そしてコーナー名を忘れずに書いてね。ハガキ1枚にネタは1つだけ。活字ネタは、なるべく黒のインクかサインペンで書いてね。『すりすり! すずり』は筆ペンで、イラストはできるだけ色付きで。必ず官製ハガキで送ってね。

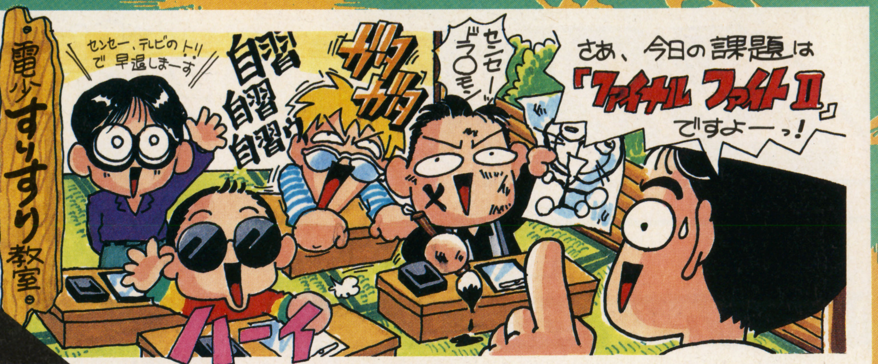
〈あて先〉

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃スーパーファミコン編集部ちばば寿司○○○○係

活字ネタは1G(ガリ)、イラストは2G(ガリ)あたえられます

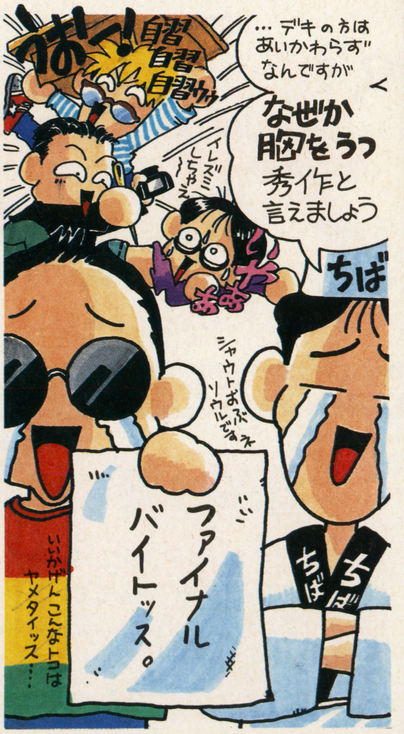
すりーすり!! 2G(ガリ) すずり

ゲームのタイトルを遊んじゃえ!



- 神奈川県・ピーヒョロロ：怒ってらぁ（ロケッティア）
- 広島県・勝呂隆：世間で右折（聖剣伝説）
- 栃木県・保坂祐介：せっぷん つきゆびー（ポップンツインビー）
- 静岡県・アホウの逆襲：通るかな? ロン!!（ホームアローン）
- 秋田県・ブタ丸：「アルタで笑うど」byタモリ（アウターワールド）
- 京都市・不雷怒地禁：ある晩のふせっせい（アルバートオデッセイ）
- 宮城県・ホーリー：重病 乳ぶつ婆ちゃん。（スーパーニチブツマージャン）
- 岡山県・藤森岳彦：パパとウインクする（パイロットウイングス）
- 北宇和郡・兵頭功也：事務、ジジイ（シムシティー）
- 福岡県・自生流破異奴：夫 切りそう（弟切草）
- 山形県・西嶋信一：面接で おかまばれる（伝説のオウガバトル）
- 大分県・げんずぅ：彼女の為に 金がいる!!（カエルの為に鐘は鳴る）
- 熊本県・ハラヘッタ!：願(がん)、足らず 太るリス（ワンダラーズ フロム イース）
- 愛知県・どんどぐる：太る困ったー（バトルコマンダー）
- 千葉県・ピーチク：モッくん記念日（POPNツインビー）
- 北宇和郡・兵頭功也：マスオ転倒（マリオペイント）
- 大阪府・飛騨月丸：やだぁ～チュッ♥（MOTHER2）
- 北海道・大野まゆみ：整形変です（聖剣伝説） すりすり!! すずり
- 北宇和郡・兵頭功也：神棚、九州産（ファミスタ'93）
- 埼玉県・小畑倫央：でっけー大便（弁慶外伝）

●ちばば「さあ全国1億2千万人の〝すりすり！ すずり〟ファンのみなさま、おまっとうさんでした（愛川欽也調）」
■ハセガ「今ではこのコーナーが一番ネタがくるコーナーに成長したぞ!!」
●ちばば「では今回の気になるネタを見てみましょう。最初は勝呂隆クンのネタ」
■ハセガ「深い意味を感じるな。う～ん勝呂クンはグレかけてるな！」
●ちばば「人生は真っ直ぐ進んでね」
■ハセガ「次は藤森クンのネタ。このウインクとはアイドルのウインクか？」
●ちばば「パパとどっちがサッチンで、翔子ちゃんかをもめないようにね。他のネタもツッコミたいけどスペースがない。こうなりゃ、近いうちに大特集やりたいな。みんなドンドン送ってくれ!!」



横☆電

「これだ!」私の中の野性のカンがささやいた。「何というインパクト、そして何というダイナミックでエレガントでサイバーパンクでヴァーチャルリアリティなフレーズなんだ」私はなんとしてもこのフレーズの作者に会いたくなった。しかし、手がかりになるのはこの汚いメモだけである。こいつは誰なんだ!「あ、恋ちゃんのメモ捨て忘れてた。」

129Pへ

20XX年

10年後のゲーム界を大予言!!

20XX年『ドラゴンクエスト』は子供・青年時代に加えて、赤ん坊・老人時代・死後の世界が増え、ついには人生ゲームと化す!!

目黒区・羽井尚子

20XX年あの『マインドシーカー』に対抗して、宜○愛子監修による霊能力開発ソフトが発売される!!

山形市・シオン

●ちばば「ナムコさん！　どうですか？」

20XX年『ロードランナー』では、前副総裁金丸邸から金塊を持ち出して脱出する!!

京都市・猫だまし'ぽん吉

●ちばば「ロードランナーだけじゃなく金丸邸では麻雀ゲームもできるぞ」

20XX年『シム～』シリーズは『シムミジンコ』がでるだろう！

大阪市・爆風親父

●ちばば「当然、顕微鏡もセットだろうな」

20XX年『ドラゴンクエスト』では、勇者がモンスターにやられると、モンスターの仲間になってしまう!!

明石市・心の友

20XX年『スーパー桃太郎電鉄』シリーズに新イベント登場！　その名もバブル経済。収入が増えるが、はじけると物件が倒産！

神奈川県・はあふどわあふ

●ちばば「でも、すでにキングボンビーが、バブルがはじけたより強力だよ!!」

大トロ賞 ガリ5G

広島県・えふえふやろう！

➡なるほど！　これならばプレイヤーによって、エンディングは違うね!!　って、こんなエンディングだったらプレイヤーは怒るぞ!!

ナゼダス

ゲームの謎をあばけ!!

中トロ賞 ガリ3G

『ファイナル・ファンタジーV』で、「ムーアの大森林」は岩で囲まれていて飛竜は入ってこられないのに、クルルが飛竜に乗ってきたのはナゼダス!!

春日井市・らんま1/4

『ファイナル・ファンタジー』のメテオは、唱えた本人も少しは隕石が当たっていると思う。

横浜市・アッイウ

●ちばば「本人だけじゃなく、周りにいる仲間も当たってるよ!!」

ナゼ、『ツインビー』はベルに当たっても死なない!?

静岡県・アホウの逆襲

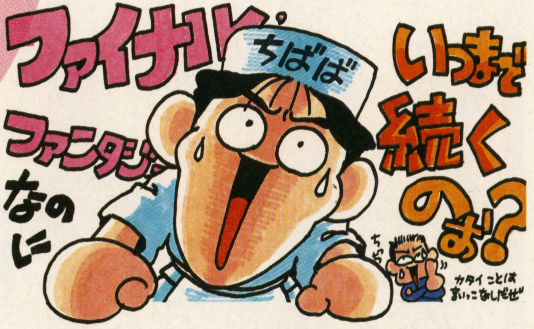
『スーパーマリオカート』のバトルゲームで、風船が壁や相手のカートに当たっても割れないのは、どうしてだろう？

秋田県・ミジンコまる

『スーパーマリオワールド』ではクッパはあんなにでかいのに、『スーパーマリオカート』になるとナゼあんなに小さいのか？

秋田県・ポン酢マン

●ちばば「たぶんクッパもマリオと同じで、キノコを食べて巨大化するんだよ」



『スーパー桃太郎電鉄II』で夜叉姫も入っている女風呂があるが、ナゼ11月しか見られないんだ？　11月には何かあるのか？

室蘭市・私はキングボンビー

『ファイナル・ファンタジーV』のオープニングでレナはいったいどうやって風の神殿に行くつもりだったのだろうか？（ついでにガラフもそうだ）

目黒区・羽井尚子

●ちばば「FF（ファイナルファンタジー）にはフシギがいっぱい!!」

おもいっきりカルト
ちばば寿司 ちばば寿司

本格的ゲームカルトクイズ!!

［問1］『弟切草』で弟切草の花言葉は?
宮城県・バイセップスマン

［問2］スーパーファミコンの本体の発売日はズバリ平成何年何月何日?
習志野市・安藤充謙

［問3］『ファイナルファイト』のボーナス面で車を壊したとき、車の持ち主は涙を何滴流すか?
宮城県・スーパーワイド

［問4］『Pop'nツインビー』で左利きなのは、ツインビー、ウインビーのどちら?
山形市・シオン

［問5］懐かしき『スーパーマリオブラザーズ2』のB－1ワールドで、初めてキノコかフラワーが出現するのは、いったい何番目のブロックか答えよ!!
山形市・シオン

［問6］『シムシティ』でゲーム開始後50年経過すればもらえるプレゼントは?
堺市・まんそそ

［問7］『伝説のオウガバトル』でプリーストが補充できるキャラのクラスは、クレリックとあとは何?
茨城県・WWF毛沢

［問8］ファミコンで初めて「偏差値システム」を導入したアクションゲームのタイトルは何でしょう?
静岡県・風の声を聞く男

●ちばば「うっへー! ファミコンにも偏差値があったんだ!!」

［問9］『ファミスタ』シリーズでエラーが初めて採用されたのは何年度版?
堺市・まんそそ

［問10］『ファイナル・ファンタジーV』の青魔法で「レベル3フレア」の消費ポイントは何ポイントでしょうか?
伊達市・大野まゆみ

［問11］『ファイナル・ファンタジーIV』のフースーヤーは黒魔法を唱えると、目の色は何色になるでしょうか?
高知市・山本高至

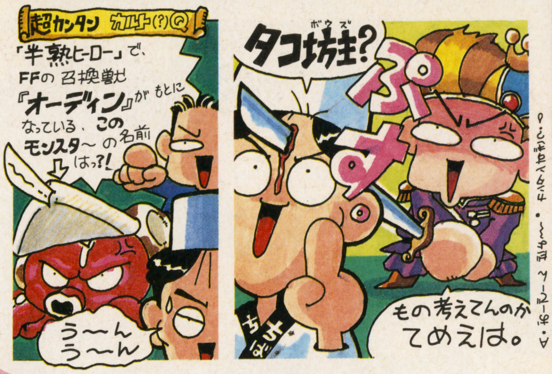
［問12］『らんま1/2 爆烈乱闘編』のムースが勝ったときに、両手から出るハトは合計何羽でしょうか?
京都府・チーニアス藤田

［問13］『弟切草』に登場する奈美の姉と、進め方によって登場する奈美の弟の名前は?
目黒区・羽井尚子

［問14］『ファイナル・ファンタジーIV』で隠れているデブチョコボを呼び出すためのアイテムはいったい何でしょう?
大東市・サンドラ

［問15］『メタルマックス』のヨシダ生命科学研究所で手に入るアイテムは?
堺市・まんそそ

［問16］『マイト&マジック』を発表した会社の名前は何でしょう?
横浜市・DJ. BASS



〈解答〉

問1の答え…復讐
問2の答え…平成2年11月21日
問3の答え…2滴
問4の答え…左利きはウインビー
問5の答え…10番目
問6の答え…噴水
問7の答え…エンジェル
問8の答え…懐かしい『マイティーボンジャック』
問9の答え…88年度版
問10の答え…18P
問11の答え…赤色
問12の答え…5羽
問13の答え…姉→ナオミ。弟→直樹
問14の答え…ギザールの野菜
問15の答え…再生カプセル
問16の答え…学習研究社
●ちばば「前と比べてややパワーダウンしてきた感じ。どうした! カルトファン! 君たちの問題を待つ!!」

第1回ちばば杯寿司争奪戦

〈1位〉…ちばば寿司特製ロウ細工寿司〈2位〉…特製ロウ細工ちらし寿司
1回掲載されると、特製ヘンテコシールと500円の図書券をプレゼント!!

兵頭功也クン、としかずクンに2G(ガリ)差と、せまった!! としかずクンは今回得点なし!! このままの量で兵頭功也クンがネタを送り続ければ、逆転は間違いないだろう!!

今号、掲載された人たちは初登場の人たちばかり!! えふえふやろうクンは初登場で大トロ賞の5G(ガリ)を獲得で9位登場。まだ1回も投稿したことがない人もぜひ参加してくれ!!

➡途中経過

1位	としかず	16G
2位	兵頭功也	14G
3位	猫だまし！ぽん吉	10G
4位	地獄からの使者	8G
〃	セイント川原	〃
6位	安土桃子	7G
〃	遊び人のりょーさん	〃
8位	うにょ～ん	6G
〃	カネカシーナ	〃
9位	えふえふやろう！	5G

何という偶然、そして幸運。捜す間もなく、関係者の証言によって彼の連絡先を知る事になった。彼の名は小我恋次郎。カマキリのような顔の男だった。「あ、まだ他にもあるんすよ。『脳みそトロリーバス』とか『わくわくちん毛らんど』とか。す、すばらしい、すばらしすぎる。この男は天才だ。私は確信した。それがこの男との出会いであった。次号へつづく。

東洋一いいかげんな読者ページ

VOL.1 失われた大陸を求めて…の巻。

だ〜っ！ というわけで「おあいそタイム」にかわる新コーナーの登場だっ！ お相手をするのはバカライター小我とバカ編集者のはせがー！ このダブルバカにハガキを読んでほしい人は、どしどし送ってくるように！ 採用者には図書券をあげるっちゅ〜太っ腹でやんすよ、ほんと！

小我（以下小） しかし、なんだな。こう、読者のコーナーとかってのは俺のキャラクターに合わねーよな。
はせがー（以下は） 合うとか合わないとか、そういう問題じゃね〜んだよっ！ ま、このページは読者様のオハガキによって成り立つコーナーなんだからよ。くれぐれもそそうのないようにな…。
小 わかったぜ！ 鼻毛…。
は だからそれをやめろっての！

東村山市・うり
⬅ハガキの裏に「19にもなってこんな本買ってイラスト送る私…」と書いてあった。「こんな本」とは…（笑）。

僕は友人の家に行くとかならずマリオカートをやる。だが、いつも負ける。カセットの持ち主だから、うまいのは当たり前だと思うけど、くやしい。なにかよきアドバイスを…。（千葉市・サチオ）
は なにかよきアドバイスを…おおっ！ なんともスポーツ新聞の人生相談のコーナーみたいなこの結びの言葉…これはよきアドバイスをせねばなるまい。
小 何も悩むことね〜だろ。その友人の家に行かなけりゃいいじゃね〜か。
は いきなりミもフタもないこというヤツだな。もっと建設的な意見を言えよ。
小 ま〜あれだ。遊びにいくときに手土産として、大竹しのぶの写真集でも持って行ってだな。んで、友達がそれを見てる間に練習するってのはどうだ？
は ふむ。肉を切らせて骨を断つ…ってヤツだな。
小 なんだよ。それ…（笑）。

はせがー入籍って本当ですか？ とりあえずおめでとう！ こーなったら電少で結婚式レポートをするしかない。小我さん、頼んだっ！（北区・しょうちゃん）
小 頼まれたっ！
は だから、勝手に決めるなよ。
小 とか言いながら、けっこう嬉しいんじゃないのか？ しかし結婚は人生の墓場と言うからな。うひひ…。
は ふんっ。こちとら亭主関白だ。何を言われても平気だわい！
小 そういう問題じゃないと思うのだが…。

岐阜県・マッキー
⬅美化しすぎだっての！ それになんで俺が4番目なんだよぉお〜っ！（はせがー）

投稿も麻薬も「病み付きになると止められない」…という点ではよく似てると思うが、どんなものか？（山形市・シオン）
小 どんなものか…（笑）。まあそ〜ゆ〜話は、俺に聞くよりカツ○ンに聞いたほうが…。
は アブナイって！ しかし、投稿中毒患者が増えてくれると、俺らは嬉しいよな。あと。郵政省も喜ぶんじゃね〜か？

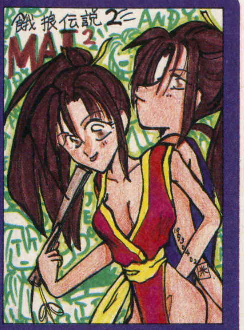
竹原市・中原慎司
⬆キャラクターの描き方や色使いもなかなかカワイイ。ぜひ第2弾も描いてこいよ！

岡山市・銀なら5枚
⬅言えてる。その手の人に似ちゃったりすると、やっぱり交番の前を歩く時とか、ドキドキするんだろうか？ かわいそうである。

横★電

小我の出したこのページのタイトル案「内山田洋とプールサイド」却下される(笑)！

「今日からダイエットするぞ～」と言って、ダイエットペプシを飲みまくる友人のY君。(岡谷市・グッピー)



札幌市・米原えみか
⬆ひ～、このハイレグ、たまりましぇ～ん…ちょっと頭がデカイけどな(笑)。

小　飲みまくってどうする。
は　過ぎたるはてながザルがごとしだな…。
小　ぎゃはは。意味のねぇコメントだな。ところで、ペプシは最近「ありがとうボトル」とかいって60円で売ってるが、電撃スーパーファミコンもアレをやったらどうだ？　1冊10円で売るとかよ。
は　やるかっ！　俺の給料が減る！
小　心の狭いヤツだな…。
は　じゃあお前の原稿料、今月から「ありがとうセール」にしてやろうか…。
小　うっ…それは…。

私は2月14日に「はせがーに手作りチョコを送ってがんばってもらおう」作戦を本気でやろうとした娘です。なんでやめたかというと…はせがー、結婚しちゃうんだもん！　せっかくトリュフ作ったのにぃ～！(世田谷区・本条るり丸)

君津市・描男
⬆そうか。ぼんべーは地名だったのか。あと、マドラスって地名も笑える。お前は靴屋か!?

は　結婚は取りやめにする。いますぐ送ってきなさい！
小　あのな～、どうしてそうなるかな～。
は　いいんだよ。チョコは結婚よりも強しだ。バレンタインが終わっても、俺の愛は永遠だぜっ！　あ、このセリフのBGM、尾崎豊ね。
小　ワケわかんないんですけど…。

えっ、聞いてないよシリーズ！　学校休んだ次の日、登校すると俺は生徒会長になっていた。(宜野湾市・ポコリン)

は　う～む。本人のいないところで決定していたワケか…。なにか恐ろしい陰謀を感じるハガキだな。
小　どんな陰謀だよ。
は　いや、生徒会長とか学級委員とかって一見ヒーローに思えるが、やってみると単なる雑用係だったりするからな。
小　そ、そうか？
は　俺がそうだったんだよ！　ところで小我は小学校の時とか、なんか委員はやってたのか？
小　俺はスゴイぞ！　もっとも勇気ある者しかなれない飼育委員だ！
は　どこに勇気が必要なんだよ?!
小　バ～ロ～！　あの狂暴な「チャボ」に餌をやんなくちゃいけなかったんだぞ…。
は　く、くだらねぇ～(笑)。

「スターフォックス」で、敵に後から攻撃された時に「しまった！　バックを取られた！」と言うが、俺は最初「バッグ」だと思って、戦闘中になんでそんなモノを持っているんだろう…とずっと疑問に思っていた。(渋谷区・きんちゃん)

は　ギャハハ。この場合、窃盗罪になるな。
小　持ってるほうも持ってるほうだが、それを取るほうも間抜けだぞ。
は　その前に撃ち落とせしゃいいだろう…みたいな…。
小　あと、せっかく助けてやったのに「余計なことしやがって…」とか言うヤツもいるな。
は　いるいる。そのくせ助けないと「フォックス、なんとかしてくれ！」って、どっちなんじゃい…みたいな。
小　なんか、どっかの編集者みてえだぞ。締め切り直前に「1ページあいたからなんとかしてくれ！」とか言って。それで書くと「つまんねぇ！」とか言う…。
は　だって本当につまんねぇんだもん。
小　は、はっきり言いますね…。

大牟田市・幼戦士田中
⬅はせがーの春麗…気持ち悪りぃ～っ！　でもダルシムの小我は、体型がそっくりです(笑)。

大分市・おころび☆琴音
⬅おおっ！　カゲの付けかたなんかもグー！　できれば下半身も描いてほしかった(笑)！

ボツ直前！

今週の小我くず!!

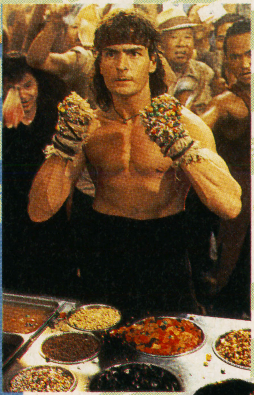
フジテレビの深夜に放送してる「NIGHT HEAD」を1話から録画している方、ダビングさせてください。送料負担。(東京都　国分寺市　東恋ケ窪3-20-11-401　岸塚弘恵)

ギャハハ！　このページは「探してます」のコーナーかっ！　しかも冷静な文体で「録画してる方」…ときたもんだ。もうちっと笑かすなり、読ませるなりしろよ。ま～、いちおう載せとくが、なんかあっても編集部では責任を負いかねます…。ちなみに俺はギルガメッシュナイトを1話から録画してるぞ。

電少 NEWS ニュース

アッチョンプリケ～。こうも競馬シーズンがつづくとお金のほうもキビシ～～～といった状態。この分でいくとビンゴ用のオークス馬券もハズレると思います。ダメッスか…。長谷川さん。うんこちんちん。

MOVIE ホット★ショット2



⬅チャーリー長髪は似合わないッスヨ。三上博士と同じくらい変テコリン。

➡サダム・フセイン、ブッシュ前アメリカ大統領のそっくりさんも登場!!

⬆監督／ジム・エイブラハム／製作／ビル・バダラート

う～ん、チューイングボ～～～ン(笑)。って、やっぱり世の中笑いですヨネ。ライワー。そんな人生笑い一色のキミ達におススメな映画がコレ。『ホットショット2』でんがな。前作が、日本で92年正月興行No.1ヒットになったほどのビッグタイトル。そのPART2が待望のロードショーというワケですな。

さてさて、今回は『ランボー』のパロディ。湾岸戦争で、アメリカ海軍のシールズ部隊は、何者かの密告によって大量の捕虜を出し捕虜は収容所行き。たび重なる捕虜救出作戦の失敗に頭をいためる大統領選挙戦中の現ベンソン大統領は、このままでは選挙も苦戦のため、タイで隠遁生活を送っている我らのヒーロー、トッパー・ハーレーに白羽の矢をたて救出作戦の指揮にあたらせることにした。はたしてトッパーの捕虜救出作戦は成功するのか…？

前作同様、トッパー・ハーレー役には、チャーリー・シーンが好演。ギャグもかまして、今回はハードアクションもかます。セクシービューティー、バレリア・ゴリノ、ロイド・ブリッジスと相変わらずの共演者もベターな爆笑ムービー!! こりゃもう「チャーリー、ハグして～ん」な笑撃作!!

（配給／20世紀FOX／6月26日公開）

ドラキュラ ◀ VIDEO ▶ 七人のおたく

⬆￥16,274〈税込〉／ソニー・ピクチャーズエンタテインメント

『ゴッド・ファーザー』三部作から、『地獄の黙示録』まで、愛と血のタペストリーを描いてきた巨匠フランシス・フォード・コッポラ監督の93年正月映画大ヒット作『ドラキュラ』が早くもビデオで登場!!

19世紀のトランシルバニア。ドラキュラ伯爵は、仕事で自分の城にやって来た弁理士ジョナサンの婚約者ミナの写真を見て激しく動揺する。彼女が、400年前に自殺した最愛の妻エリザベータに酷似していたのだ。ジョナサンを城に監禁し、ミナに近づくべくロンドンに渡った伯爵は…。そしてミナは…。皮膚に染み込む恐ろ妖しいコッポラ世界にさぶいぼバリバリの必見ビデオ!! 要チェック!!

おまえたまたま売れたんとちゃうか？ お笑い部門（笑）で見事優勝したウッチャンナンチャンの初主演映画『七人のおたく』がビデオになってブラボー!? リリース！

ミリタリーおたく、格闘技おたく、パソコンおたく（アウトロー江口洋介）とそれぞれのおたく＝エキスパートたちが、力がわりにパソコンや無線機を駆使しハッチャメラメラな大作戦を展開する現代版『七人の侍』コメディ編。原作・脚本は『私をスキーに連れてって』『病院へ行こう』等のヒットマン一色伸幸。おたくでないアナタにもオススメできる今週のモロオービデオ!!（￥15,244〈税込〉／ポニーキャニオン）

⬆おたく心をくすぐるリバーシブルジャケット仕様。

➡笑いの中に感動アリ！ニューウェーブコメディの金字塔だよ～ん。

★ゲームに詰まったら、一息入れてコレを読もう

電撃ウラワザEX

メタルマックス2

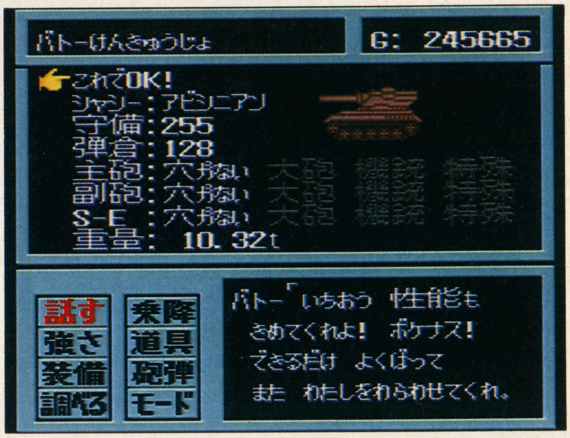
SFC

軽くて高性能な戦車を造ろう

ゲーム後半でバトー博士に造ってもらえる戦車。自分自身で設計できるのだから、納得のいく戦車にしたいよね。でも、高い守備力と豊富な弾倉数が設定できるほど、シャシー自体の重量は重くなる。この辺のバランス取りが難しくて、なかなか製造に入る決断がつかない人も多いんじゃないかな。そこで、ちょっとしたワザを伝授しよう。まず、シャシーに最も重いレオパルドを選択する。そして弾倉数と守備力を最大値に設定したら、1度キャンセルするのだ。その後再び戦車設計画面にして、今度はシャシーにアビシニアンを選択しよう。このアビシニアンは、重量が軽いかわりにレオパルドと比べて設定できる最大守備力が劣っている。だがしかーし、1度レオパルドを選んでキャンセルした後だと、先ほど設定した弾倉と守備力がそのまま残っているのだ。これで、アビシニアンの限界を越えた設計が可能になるぞ。後はこの戦車を製造してもらうだけだ。シャシーはレオパルドでなきゃ嫌だ、なーんて言うワガママな人以外には、超おススメだぞ！

東京都　桜星尾クン

⬅まずはレオパルドを選択して、性能を最大まで引き上げておこうね。



⬆そして、1度キャンセルをしてから、再び設計画面にするのだ。ここでアビシニアンを選ぼう。

➡ほ～ら、守備力が最大のアビシニアンができ上がったぞ。これなら必要な鉄クズも少なくてすむぞ。

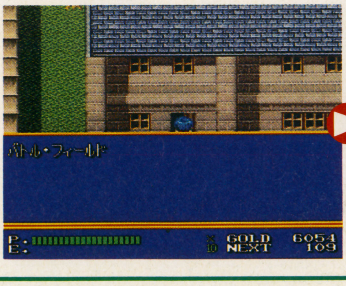
サーク

SFC

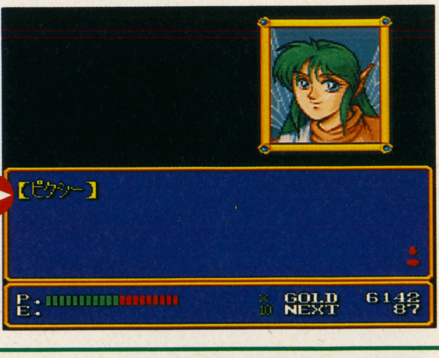
サウンドセレクト＆オマケ

合体エレメンタルを倒した後、洞窟の最後に現れるロックバイターに王家の紋章を見せて道が開いたら、フェアレスに戻ろう。普通は絶対開かない武器屋の隣の扉が開いて、なんとサウンドセレクトができるぞ！　町のほのぼのした音楽や、ボスとの戦いのシーンの音楽がじっくりと楽しめるのだ。さらにノルマナの魔法屋の隣の扉も開き、登場人物のいろいろな顔のグラフィックが楽しめるぞ。かわいいピクシーやフレイの笑顔に見とれて、ヨダレをたらさないように。

神奈川県　忍者隆行クン



➡これがサウンドセレクト。ここの住人は音楽家なのかな？



⬅そして表情セレクト。くぅ、ピクシーがかわいいザンスー。

ウラワザEX

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なんでもOK!!

EDONO牙　SFC

エ、ドのラウンドをセレクト?

このテのゲームにはぜーったいに欲しいウラワザ、それがこのラウンドセレクトだ。まずはタイトル画面でⓍを押してモード選択画面にしよう。選択箇所の中に「BGM」と「SE」という欄があるので、BGMを06、SEを10にそれぞれ設定するのだ。次にカーソルを「GAME　START」に合わせ、ⓣ+Ⓐ+Ⓛを押しながらⓎを押すと、ラウンドセレクト画面があらわれるのだ！　これで全ラウンドの選択が可能になり、それに加えラウンド内でも、通常面とボス戦の両方が選択できるから、これは対ボス戦の練習にもってこいのワザと言えるんじゃないかな。

栃木県　深山幸平クン

⬅BGMとSEをこのように設定しよう。

⬅この画面になったら成功だ。OK!

⬅しかしこう簡単に最後までくると、なんだか拍子ぬけって感じ。

つっぱり大相撲　SFC

女の子モード×2

まずタイトル画面でⓁ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓧ、Ⓐ、Ⓧ、Ⓐの順にボタンを押せば準備OK。そして“たいせん”を選んだ後に、“へやをえらぶ”でゲームを始めよう。なんと女の子力士だけの「花風部屋」を選ぶことができるのだ！　女の子が繰り出す技は、どれも多彩で決まれば一発逆転の可能性もあるから、あなどることはできないぞ。また上のコマンドを逆にⒶ、Ⓧ、Ⓐ、Ⓧ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓛの順に押して、“しょうしん”で始めれば、女の子力士でプレイできるのだ！　どちらのコマンドも覚えておいて損はないぞ。

神奈川県　信条蒸子クン

➡これが「花風部屋」だ。イイ娘がそろってまっせー。

⬆「さあ、アタシの張り手を受けてみなさい」って感じで勝負に挑もう。色じかけもイイかも。

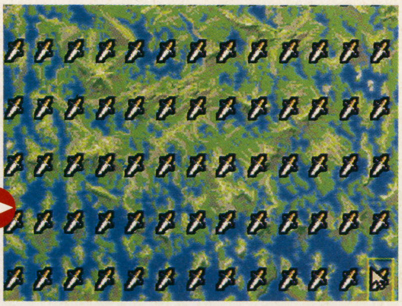
パワーモンガー　SFC

面セレクトできる!

普通に「新たなる征服の旅」を選んだ場合、クリアした面と隣接した面からしかプレイできないよね。しかしこのゲームには面セレクトが隠されていたのだ！　まずパスワード入力画面で「TURN□CHEAT□MODE□ON」（□は空白）と入れよう。そして「新たなる征服の旅」を選べば準備はOKだ。全体マップでカーソルを好きなところに動かしてⒷを押せば、どこでも剣のマークが表示されるぞ！　写真のように剣マークだらけにすることだってできるから、いきなり全ての面がプレイできるようになるってこと。ポンとボタンを押すだけで最終面から始められるけど、十分練習してからじゃないと痛い目にあうぞ。

東京都　今時近クン

⬆このようにパスワードを入力しよう。すると…。



⬆ほら、Ⓑを押すだけで剣マークが表示されて、あっという間にマップ全体がプレイできるように！

メタルマックス2　SFC

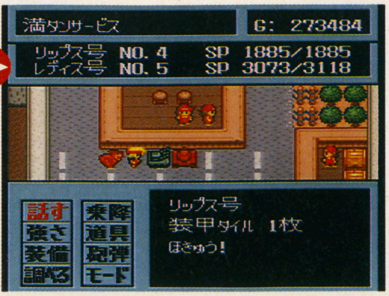
1Gでまんたん補充

まんたんサービスでタイルや砲弾を補充する時、面倒でも枚数指定を選ぼう。そして補充数を決める画面になったら、✚の上とⒶをタイミングよく同時に押すのだ。うまくいくと、なぜか「1枚だな。0Gだけど、いいかい?」と表示されるぞ。ここで「はい」を選ぶと、なんとタダで完全に補充されてしまうのだ。序盤は戦車のパワーアップとか、なんだかんだで金がかかるから、このワザで少しでも節約しておこう。

東京都　阿賀ヒロクン

⬅「まんたん」は便利だけど、ここは枚数を指定しよう。

⬆タイミングが合えば、この通り、ちょっと変なメッセージが表示されるぞ。



➡やや、最大値まで補充できた。なんだかよく分からないけど、こいつは縁起がいいぜ。

ウラワザの友

オレはカレーが好きなんです。3日間3食カレーを食べても大丈夫なのだ。甘いのも辛いのも激辛なのも大好き。今日もカレーを食べたのさ。と言っても「1週間カレーを食べろ」って言われたら困っちゃうんだな。オレだって普通の人間だから、同じ物を何度も何度も食べてたら飽きてしまうわなあ。みんなだってそうでしょ？　だから明日の昼飯はスパゲッティにするっス。　：梅

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なんでもOK!!

地 キャプテン翼IV SFC
サウンドテスト

タイトル画面で翼が登場している時に、コントローラのⓁ+Ⓡをタイミングよく同時に押してみよう。これでサウンドテストが可能になり、ゲームで使用されているBGMを楽しむことができてしまうのだ。熱い戦いに疲れたら、ちょっと一息いれて音楽を楽しもう。翼達にも、たまには休息が必要なのだ。

神奈川県　橋本泉クン

⬆ここの画面でコマンド入力だ。

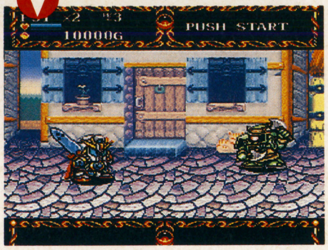
⬆すると、この通りサウンドテストが可能に。楽なコマンドなのでいつでも楽しめるぞ。

天 ザ・グレイトバトルIII SFC
ちょびっとお得

パスワードを「BANPRESTO」と入力し、残りは「♥」で埋める。するとキャラの色が変わりレベル3、金10000G、アイテムを全て持った状態でスタートできるのだ！　普通に始める時より、ちょっぴりお得なワザだよね。

大阪府　紅の翼クン

⬆まずはパスワード画面にしてっと。



⬆キャラに注目！　ちょっぴりお得な気分。

⬆上のパスワードを入力するのだ。すると…。

地 餓狼伝説 MD
コンティニュー∞

あと一歩でギースを倒せるのに…、コ、コンティニューが無くなったぁ〜！　という経験を、1度くらいしたことあるだろう。特にメガドライブ版では、選んだ主人公以外の2人がいきなり乱入してきたりと、エンディングまでの道のりはかなり遠い。そこで、負けてコンティニュー画面になったら、✚上+Ⓐ+Ⓑを押しながらⒸを押そう。なんと押すたびにコンティニューの回数が増えていくぞ。ギースを倒せるまで、何度でも挑戦できるのだ。

埼玉県　古志文行クン

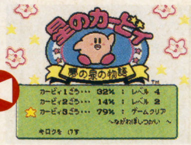
⬆うっ、やられた。でも大丈夫。

⬆コンティニュー回数アーップ！　何度でも立ち上がるのだ。

悪 星のカービィ FC
オマケだ！

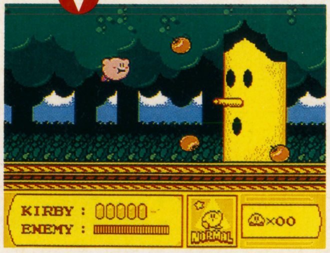
まずはがんばってエンディングまでプレイしよう。そしてクリアしたセーブデータを見ると、今まで進んだステージの欄に「ゲームクリア」と表示される。このデータを選ぶと、ボーナスステージやボス戦を遊べるおまけモードがあらわれるのだ。

京都府　小宮丈一クン



⬆これがクリア後の表示。パーセントは関係ないぞ。

⬆このようにモードを選べるのだ。お楽しみモードはこっち。



⬆3つのボーナスステージの他に、ボス戦も遊べるのだ。

光 ドラゴンボールZ 超武闘伝 SFC
名前が変わる

タイトル画面でしばらく待ち、画面の悟空とピッコロが動き出したらⓁ+Ⓡ+㋝+㋜。これでリセットがかかり、その後オプション画面に入るとゲームランクが「スーパー」になっているハズだ。後は普通にゲームを始めると、キャラの体力が減らなくなるぞ。でも、相手の体力も減らないので無意味？

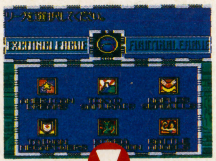
東京都　逢来義則クン

⬆お互い無敵で試合は永遠に終わらない。でも必殺技回避の練習にはちょうどいいかもね。

闇 2020年スーパーベースボール SFC
観戦モード

「1P　LEAGUE」でリーグを選択する時に、㋜+㋝を押しながらⒶを押す。するとコンピュータが勝手にチームを選択して、なんとコンピュータ同士の対戦を観戦することができるのだ！　このゲームは普通の野球ゲームとちょっと感覚が違うからじっくり観戦してキャラの動きを研究しよう。これならリーグ制覇はもちろん総合優勝も間違いなし。

埼玉県　高田一二三クン



⬆この画面でコマンドを入力すると…。

⬆試合が始まると、TV中継を見ているような気持ちになるぞ。動きを研究して、目指せ優勝！

ウラワザの友

今、電撃PCの編集部でPCエンジン版『ストIIダッシュ』をプレイしている。おおっ、こりゃなかなかええやん。動きもアーケード版に見劣りしないし、これは買いだな！　(数時間後) ああ、楽しかった。おっ、もうこんな時間だ、帰るか…。あれっ、梅田さんちょっとキツイ顔してるぅ…、どうしたんスかぁ？「おまえ、原稿はどうした？」ハハ…仕事を忘れる面白さってか？　キッツー！：中

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なんでもOK!

地 ウルトラセブン SFC
1人でも!

「VSモード」は対戦モードだから、当然1人ではプレイできない。ところが、キャラ選択時にⓁ+Ⓡ+Ⓢ+Ⓧを同時に押しながらⒶを押すと、そのキャラクターはコンピュータがプレイするのだ。つまり対戦相手がいなくても、1人でじっくり練習ができるということだね。両方のコントローラでコマンド入力すると、コンピュータ同士で対戦するのだ。

三重県　雷電好きー！クン

闇 伝説のオウガバトル SFC
データ消去

始めからゲームを開始して、名前入力の時に「データしょうきょ」と命名しよう。これでセーブデータを全て消すことができるぞ。でも、1度消すと元には戻らない。よーく考えてからにしようね。

⬆さらば、我がオピニオンリーダー達よ。

千葉県　大里千絵クン

地 殿様の野望 MD
ミニゲーム遊び

ゲーム中のイベントゲームだけ遊べる、お楽しみコマンドだ。タイトル画面でⅡコンで✚右、下、右下、Ⓐ、下、右下、右、Ⓐ、下、左下、左、Ⓑと入力して成功すれば、的当て、おみくじ、やぶさめ、盃当て、顔当ての5種類のイベントゲームだけを遊べるようになるのだ。それにしてもこのコマンド、ストⅡの必殺技に似ていない?

岐阜県　今井嵩クン

闇 デビルズコース SFC
謎のメッセージ

⬅このメッセージの意味分かるかなぁ?

メンバーデータ画面で登録を選び、10人目に「T&E SOFT」と入力する。次にⓁ+Ⓡを押しながらリセットを押すと、なんと画面の左上に謎のメッセージが現れるのだ！　このメッセージにどんな意味があるのか分からない。開発用のメッセージなのかな?

京都府　機動戦士Ζクン

地 テトリス2 SFC
棒テトリス

プレイヤー選択画面で「ELIMINATE　NAME」を選んで、Ⅱコンの✚下+Ⓐ+Ⓑを押しながらⅠコンのⓍを押そう。「MEMORY　CLEAR」と表示されるので、「OK」を選ぶと全てのデータが消える(この点に注意！)。プレイヤー選択画面に戻ったら、Ⓑでタイトル画面に戻し「2PLAYERS」を選ぶと、落ちてくるブロックが全部棒の、ミョーなテトリスが遊べるのだ。

東京都　マクロマグロクン

霊 アルバートオデッセイ SFC
遠くまで移動

キャラの移動できる範囲に町があったら、1度その中に入る。そして再び外に出ると移動力が最高まで回復しているのだ。このワザを使えば普通よりも遠くへ行けるぞ！　ただし攻撃などのコマンドは回復しない。

⬆遠くへ行きたい場合は、このワザを使いましょう。

京都府　茶色い子猫クン

闇 デビルズコース SFC
雨よ、降れ!

あらかじめ、10番目のプレイヤーを、「T&ESOFT」という名前で登録しておこう。そしてⓎ+Ⓐを押しながら1度リセットをかましてゲームをすると、必ず雨が降るぞ。T&Eさんて雨男だったんだね。

福岡県　山科耳鼻咽喉科医院クン

闇 スーパーQバート SFC
背景だけ見る

まずはオプション画面に入り、Ⓛ+Ⓡを同時に押そう。これで、なにやらよく分からないメッセージが表示されるぞ。ここで、Ⓢを押すと、なぜか背景だけが現れるのだ。うねうねした背景は、なかなか酔えるぞ。

東京都　飯島香我美クン

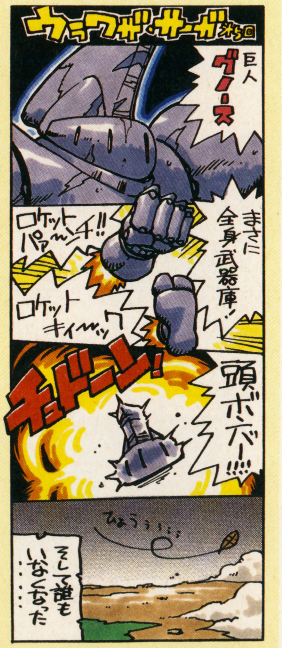
獲得賞品一覧表なのだ！

- 光 **光の賞：8000VT+5000円分のおもちゃ券**　光竜「アーギャ」：光を治める聖なる竜。神に近い。
- 天 **天の賞：5000VT+3000円分のおもちゃ券**　天戦士「バビロン」：神族さえ恐れる斬魔剣を持つ。
- 地 **地の賞：4000VT+2500円分のおもちゃ券**　地導師「アニャン」：大地の力を操る僧侶的存在。
- 霊 **霊の賞：3000VT+1500円分のおもちゃ券**　霊魔喚師「ルシファ」：呪文ならなんでもOKの魔人。
- 闇 **闇の賞：2000VT+1500円分のおもちゃ券**　闇王「グノース」：永い封印のため記憶を失った巨人。

ウラワザのハガキを送ってくれ！

ゲームをしていてアヤシイと思ったら、そのワザのやり方の確認方法を我らゲーマーチームにわかるように書いて、ハガキかFAXで送ってくれ！　図があるといいぞ。SFC、FC、GB、MD、PCなんでも受け付けているぞ！　キミに頼んだ！

〒101　東京都千代田区神田神保町2−22−11
カンナビル「電撃SFC」ウラワザ係
FAX 03-5276-2217



ウラワザの友

僕の友達に私鉄の運転手見習いのY君がいる。とても忙しいのか「3日寝てない」とか「5日で10時間しか寝てない」と言っているが、『オウガバトル』にハマっているせいらしい。「忙しくて忙しくて眠れない。誰か時間をくれ一」と言ってたが、どうせゲームをやるんだろ？　そんなことしてっから運転手試験に落ちるんだ。これからは反省してまじめに寝ろ！

友達に優しい：浅

ゲームのためなら命も削る。そんなあなたの道しるべ、電撃クリニックいざ開幕。中身で勝負の凝縮版だ！

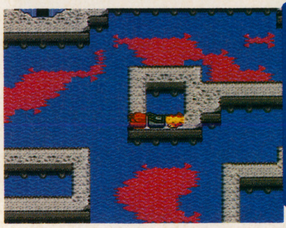
メタルマックス2

担当
ほやへ田島

No.2戦車

V48コング

195ミリバースト



サンバーンXX

●強力アイテムを見つけだせ！

普通にゲームをしてても見つからない強力アイテムたち。それらは、広いフィールドのどこかに埋もれて、君が発見してくれるのを待ってる。アズサの町の北に広がる砂漠の南端にはNo.2戦車が、そして戦車村の南西には、改造でV100(！)になる超強力エンジンV48コングが埋もれているぞ。さらに最強の戦車武器は、右の写真を参考にして探し出して欲しい。もちろん、これだけではないぞ。クラブ「愛のかけら」がある島にはメカニック最強武器「シザーハンド」、人間村の西にあるトレーダーキャンプの入り口(キャンプを出たら1歩も動かずに調べる)では「オメガブラスター」が手に入るぞ。そうそう、金属探知機は必ず持っておこうね。

●倒せるか！ 強敵テッドブロイラー!!

速攻でゲームを進めたら、Lv30前後で出会うだけに、倒せないで困っている人も多いだろう。敵は一体だけだけど、戦車が使えないのでメチャクチャに辛い。コイツに勝つにはもう自分の肉体を鍛え上げるしかない。そう、少なくともLv45は欲しいところだ。そして攻撃は女ソルジャー1人にまかして、男どもは彼女の回復だけに気を配って戦おう。ソルジャー専用武器以外ではほとんどダメージを与えられないので、彼女に頼るしかないのだ。最強のプロテクターを装備させ、必ずドーピングタブを飲ませよう。彼女だけ生き残ればいいという心構えでないと、とうてい勝ち残ることは不可能だぞ。

強すぎるっス!!

●ウラワザあれこれ

上で紹介した「195mmバースト」を取ったら、すぐに売って宿屋に泊まる。これでまた同じ場所で「195mmバースト」を取ることができるので、くり返せば大金持ちになれる。他にも、レンタルタンクの装備を売っちゃうとか、自販機で「タイルパック80×5」を買って（バグの為、表示価格より安く買える）すぐに売るとかいろいろある。でも、楽にお金を稼げると戦闘不足になりがち。テッドブロイラー戦では必ず泣くハメになるので注意しよう。また、ウラワザという程の物じゃないけど、ちょっとしたお遊び的なワザが多いのもこのゲームの特徴。船に話しかけると喋ってくれるとかね。いろいろ試してみるのも面白いぞ。最後に、ウラワザじゃないけど賞金首について少し触れておこう。比較的会いにくいのがカミカゼキングとヒトデロン。カミカゼはイスラポルト北東の砂漠、ヒトデロンはモロポコ北東の湖でランダムに出会える。確率はかなり低いので、最初に会った時点で必ず倒そう。

⬅売値は22500！ これならあっという間にお金持ちになれる。しかし…。

●LOVEマシーンおススメ組み合わせ

LOVEマシーンはもう手に入れたかな？ 小島に浮かぶクラブ「愛のかけら」の美人科学者にもらえるぞ。これは各地に散らばったラブチップを集め、その組み合わせによっていろいろ効果が変わる究極の道具なのだ。ラブマシーンはL、O、V、Eのラブチップ4種が各3個、合計12個のチップで構成されている。これらチップは地面に埋まってたり、宝箱に入ってたり、お店で買えたりといろんな方法で手に入れることができるぞ。今回は全81種の中から特においしい組み合わせを紹介しよう。

L−O−V−E	効果
1−1−1−2	味方のまひを治す
1−1−2−2	味方全員のHP回復
1−2−3−2	地雷を探知できる
1−3−1−2	敵グループに雷系の攻撃
2−1−2−2	戦車（破損）を修理できる
2−1−2−3	敵を眠らせる
2−2−1−1	味方の酸を中和できる
2−3−1−2	敵全体攻撃
2−3−2−1	冷気のバリアを張る
3−1−1−2	電気のバリアを張る
3−2−2−1	味方の名前を変更する
3−2−3−2	いつでもジュークボックス
3−3−2−2	熱のバリアを張る
3−3−2−3	敵を混乱させる
3−3−3−2	敵の命中率を下げる
3−3−3−3	敵1体に攻撃

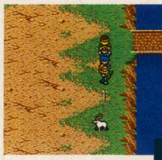
ゲームの友

ご存知の通り、我らハッカー電撃隊では、ファンレターを募集してますが、何故かメガテン梅田氏へ集中しています。どうやら、いつの間にかファンクラブまでできたようです。でも彼は毎晩自宅にカエルコールをしています。はて、彼は1人暮らしのハズだが…？ 5号クロスワードの誤答、「メガンテ梅田」の数の多さに怒りまくっている彼の秘密に次号は迫ってみたいと思います。 ：田

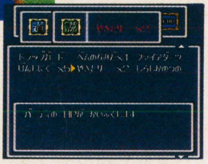
ブレス オブ ファイア 担当 バオウ中里

●特殊能力を上手に活用

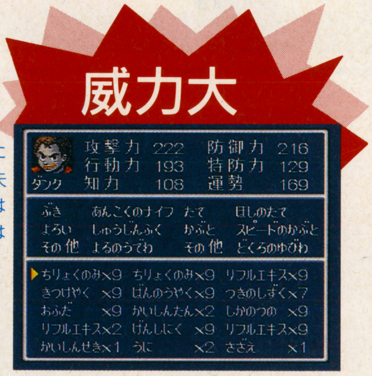
フィールド上に現れる動物は、ギリアムが「狩り」をして倒すとアイテムを残す。アイテムは動物によってさまざまだけど、特に価値があるのは「しろしかのつの」。その名の通り白い鹿を倒せば手に入る。出現確率は低いけどAP全回復は魅力。また、マニーロが自由市場で商売をしていると、まれに非常に強力な武器・防具を売りに来る客が現れる。それを買い取って装備すれば、かなり冒険が有利になるぞ。



⬅ギリアムを先頭にしてⒶを押せば、矢を放つのだ。射程はちょっと短め。弓は装備してる？



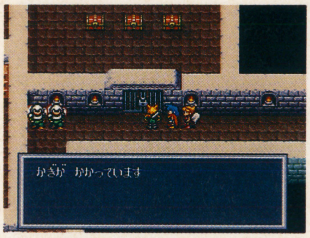
➡パーティのHPを回復する「げんしにく」、「やきとり」なども持っていて損はないぞ。



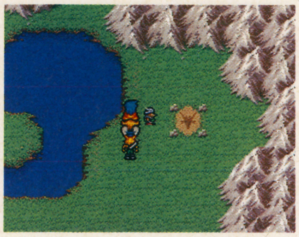
⬆超強力！　こういう貴重品はムリに値切ろうとせずに、言い値で買い取ろう。

●忘れちゃならない、アノ場所コノ場所

ダンクには「カギ開け」、ビルダーには「岩を壊す」、モグには「穴ほり」といった特殊能力があるのは知ってるよね。彼らが仲間になる前にも、それらの能力を使う場所があったのを忘れていないか？　例えば光の街で「ダイナマイト」と交換するために、わざわざ大金をはらって「きんののべぼう」を買うことはないぞ。なぜなら、街の東にある洞窟にカギのかかった扉があり、そこにある宝箱には「きんののべぼう」がかくされているのだ。それを渡せばよいわけだね。彼らが仲間になる前に入れない場所があったら、即チェックしておくことが、後々自分のためになるってわけだね。



⬆ウィンディア城のココも、ダンクが仲間になったらすぐに立ち寄ろう。



⬆この地形にピンときたら110番…　じゃなくてモグの出番！　忘れがち。

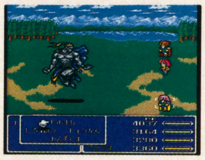
Q&A スペシャリティ

Q 『真・女神転生』で「わきみのつぼ」をベリアル以外の、その辺のザコに使ってしまいました。当然ベリアルは倒せません。初めからやり直すしかないのでしょうか？　福島県　正角

A 六本木の地下1階の宝箱のところにもう1度行って取るか、ラグの店でルビーと交換すればOK！　くれぐれもクリアアイテムは大事にしてね。　：梅

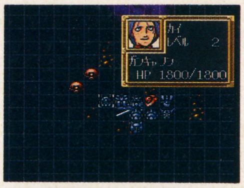
⬅これが「わきみのつぼ」だ。こんなしょーもない敵には使っちゃダメだぞ。注意せよ。

Q 初めまして！　創刊号から読ませてもらってます。私はRPGのファンなのですが、ゲーム歴が短いためわからない単語があります。それは…HPとMPです。これはなんという言葉の略なんでしょう？　福岡県　JG6RFV

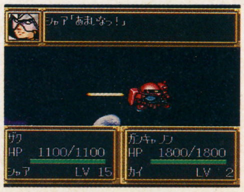


A う～んなんて懐かしい質問。そうですねぇ、最初はそういうのがわかんないんですよねぇ。さて、問題のHP、MPですが、これはゲームによって違うようです。ドラクエではHPはヒットポイント、MPはマジックパワー。その他のゲームではMPはメンタルポイント（精神力）マジックポイントなんていわれます。：び

びいずの 今年はこれを買う



➡基本的にファイアーエムブリャーなSLG。



➡発売は7月下旬。彼女にふられても買え。

いよっ！　今回は、今年のオレのベストゲームをお教えしたい。え？　まだ今年は終わってないって？（あ…なんか古いノリ…）いいの。決めたの。今年のオレのベストゲームは『第3次スーパーロボット大戦』に決まりました。オレはこれを押しまくってやる。スマン…趣味なのだよね。なんといっても「ガンダムシリーズ」「コンバトラーV」その他…あげくの果てには波乱万丈、「ダイターン3」ときたもんだ。まだまだつぼみな青き少年時代を、ロボットアニメですごしたオレとしてはもう震えが止まらない。全国にはそんな内気なロボットマニアーな（オタクともいう）人がたくさんいるはずだ。いいか？　これを友だちに薦めるんだ。でね、でね、ゲームを作っている人に、「羽岡さんのおかげで売れました」といわれたいのよ…それだけ。　：び

ハッカー電撃隊参上！

●びいず羽岡

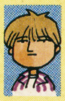
電撃隊長：26歳

RPG、SLG、なんでも好きなただのバカ。バンドとオ〇ニーが大好き。電撃各誌にイロイロ登場。

●メガテン梅田

電撃副隊長：24歳

女神転生にかける情熱は海よりも深し。ゲームとHな本の好きな本誌ライター。なんだかねぇ。



●ほやへ田島

ザコ・新作係：23歳

本誌ライター兼もっとネオジオを応援しようよの会会長。でもゲームの腕は電撃隊の中でも最低。

●チーズ浅田

ザコ・掃除係：22歳

TRPGが大好きなただのヲタク小僧。でも普通のヲタクにはない無駄な明るさが売り。えぇ～。

●バオウ中里

ザコ・管理係：21歳

格闘からRPGまで、なんでもOKの不幸なゲーマー。JBカリヤとは馬談義に花が咲く馬友達。

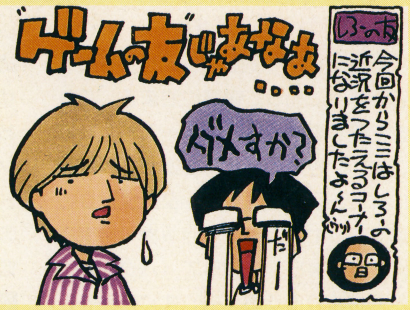
★電撃隊とは？

電撃隊とは、ゲームのために命をかける、大馬鹿野郎どもで結成されている。読者からの質問にはキッチリ答えたい！　と思っているらしいぞ。

電撃隊 マッハでGO！

こりゃおや～ん

田：「突然だけど、取材に行きたいんです」何の取材だよ。「ゲームの友の取材です」ど、どこ？　「ADKに行ってネオジオの『ワールドヒーローズ2』をプレイしたいんです」それってただゲームしたいだけでしょ。「うん」…それはそうとネオジオ普及委員会の方はどうなったの？　「会員3人のうち1人脱落しました」なんで？　「彼は、『餓狼2』をやりたいだけだったので、飽きたとたんに売ってしまいました。」よって破門」トホホ…。こんな彼に励ましのハガキを送ってくれ！　：梅



イラスト・しろー「マンガ地獄大魔王」大野

ハガキをちょうだい！

〒101　千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル　SFCクリニック係

クリニック採用者には500～1000円分のおもちゃ券！　誰にいくらかは届いてのお楽しみ！

ゲームの友

ハガキはいいよね。ウラワザもクリニックも、読者様からのハガキで成り立ってるからなぁ…。もしもハガキが来なかったら…たちゆきませ～ん！　お願いだから、何でも（電撃隊、しろー大野先生へのファンレター、クリニックへの質問、絵）ハガキを下さいね。採用された人には、なんと500～1000円分のおもちゃ券をプレゼント！　ありがちな賞品だけど、あなたにかけるわ！　：び

D-ACCESS

電撃
アクセス
VOL.8

みんなの中には今ごろ、五月病にかかっちゃった、なんて言ってる人もいるんじゃないのかな？　そんな人は、まずこのGAME CROSSで頭をリフレッシュ！

CONTENTS

▶GAME CROSS…………139
▶チョコボ日記……………………140
▶スライム王国……………………142
▶CAPCOM FAN GUILD……144

GAME CROSS

1	2		3		4		■	5
6 A		■		■		■	7	
8		9	■	10 D		■		
■	11		12			■		■
13		■		■	14		F	15
16		17	■	18	B	■	19	
	■	20	21 C	■	22	23	■	
24	25	■	26	27			28	■
■	29 G		■	H	■	30 E		

←このオリジナルテレカをプレゼント。

解き方　上のクロスワードパズルのマスを埋めていき、A～Hのマスの中の文字を順番に並べると、ある言葉ができあがります。その言葉をハガキに書いて、下記のあて先まで送ってください。正解者の中から抽選で10名の方に、電撃スーパーファミコン特製のオリジナル・テレカをプレゼントします。しめ切りは6月10日（当日消印有効）です。

あて先　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部『GAME CROSS』係

タテのカギ

1　『ドラクエⅠ』のラダトーム城から北41西41にある町は？
2　『ＦＦＶ』で土のクリスタルがある場所
3　『ロマ サ・ガ』の冥府の王は？
4　早くも人気のフラミーが登場するＲＰＧ『――２』
5　『真・女神転生』の悪魔、ヒノカグツチの種族は？
7　ＰＣ、ＭＤに移植が決定!!『――ファイターⅡダッシュ』
9　ＦＣ『キャプテン翼Ⅱ』でサンパウロＦＣは見事――カップに優勝
10　『真・女神転生』でエストマの効果を持つ道具は封魔の――
12　『半熟英雄』の四季王サマカンテが司る季節は？
13　『半熟英雄』で一度しか使用できないたまごは――エッグ
15　『ドラクエⅣ』で最後に仲間になるドラゴンの名前は？
17　『ＦＦＶ』の薬師が覚えるLV3のアビリティ
21　プログラマーの中村光一のデビュー作は『――ドア』
23　指揮者が振る棒のこと
25　『レナス』の仲間で、ガブニードスの遺産と呼ばれるロボットの名前は――ニードス
27　『ダンマス』のスタミナ回復の秘薬モンを作る魔法
28　『キャプテン翼Ⅳ』のフェイント技、――ー

ヨコのカギ

1　不知火舞、テリー・ボガードが活躍するＡＣＴ『――２』
6　ＰＣ『天外Ⅱ』の卍丸は７本の暗黒――を切るため旅に出る
7　魚貝類を酢飯にのせて俵型に握った食べ物
8　『ＦＦＶ』に登場する召喚獣タイタンの〝大地の――〟
10　『アルバートオデッセイ』のノイラート周辺にいる耐久力98のザコ敵は？
11　『ドラクエⅡ』のムーンブルクの王女がLV19で覚える魔法
13　ＰＣ『天外Ⅱ』の密林城は――の国に出現した
14　ＰＣ『ロードス島戦記』に出てくるエルフの――リッド
16　『ＦＦＶ』で全員がバーサクする青魔法は、――笛
18　『アルバートオデッセイ』のレグネスを守るボスキャラは？
19　伝奇ＡＣＴ『うしおと――』
20　『真・女神転生』の、敵を一撃で呪い殺す魔法
22　ＳＦＣ初のＲＰＧ『ガデュリン』を作ったソフト会社
24　『ドラクエⅢ』のピラミッドに隠された武器は、黄金の――
26　『キャプテン翼Ⅳ』のヨーロッパ遠征編第５試合の相手は？
29　ＦＣ『ドルアーガの塔』の主人公、ギル王子の恋人は？
30　『ＦＦＶ』のゾックは――運河のカギを持っている

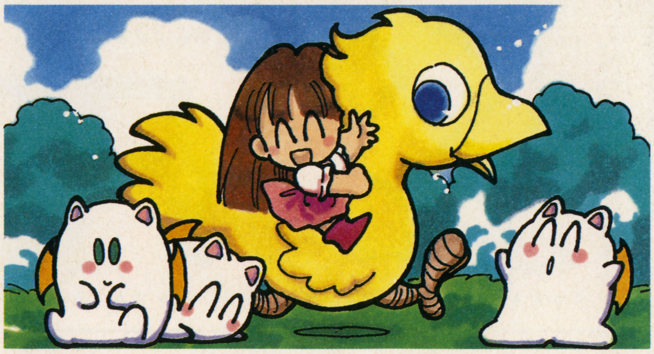
ファイナルファンタジーファンクラブ

チョコボ日記

CHOCOBO'S DIARY

VOL.8

こんにちは、クルルン森村&チョコボです(クエっ)。気候が良くてお出かけしたくなりますね。今日はチョコボとイストリーまで散歩に行こうかな、なんて。



FFVもしもこんなジョブがあったら?

『FFI』から登場したジョブシステム。いろいろなジョブがあるけれど、こんなものもあったらいいな◆　という、オリジナルジョブを皆サマから募集しました。「天候師：日照り、雨、雪、雷、霧、水、日食などでダメージを与えたり、攻撃補助をする」東京都・岡田宏クン(P.162)。天気を操るエキスパート、風水士と組ませたい。「合体魔道士：魔法を合体させ、破壊力増大!!」茨城県・久川けいサン(P.163)。フレアとホーリーを合体させたらスゴそう。「オ

⬆神奈川県・水緒尋子サン(P.165)宅配便みたいな服装がナイスだね。

⬇神奈川県・キャベツクン(P.166)『FF』にも車が登場!?

⬇東京都・クロス鳥井サン(P.167)こんなジョブがあっても。

⬆佐賀県・水姫舞サン(P.168)テストは確かにグラビデね。

バタリアン：わりこみ(邪魔(じゃま)な町の人がいても、通ることができる)・ねぎる(商品10%OFF)・ぜいにく(自分の最大HPの10分の1のダメージを防ぐ)などのアビリティを持つ最強ジョブ!」長野県・まゆかサン(P.164)。という感じで、楽しいジョブがいっぱいでした♥　スクウェアさん、皆サンのアイデア、いかがですか?

⬅北海道・ドット絵サン(P.169)チョコボの専門家です。

➡新潟県・富樫佳果サン(P.101)アビリティ"保険金"がイイ。

➡千葉県・高風翔子サン(P.110)姿がタヌキなのがグッド。

⬆東京都・しまこサン(P.84)まさかモンスターを料理?

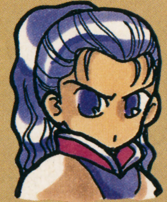
⬅神奈川県・竹下太郎クン(P.170)カッコよくて強そう。

⬅茨城県・ゆうきよしかずサン(P.81)"ほめ殺し"はコワイ。

ロマンシング サ・ガ　あの人はいま!?

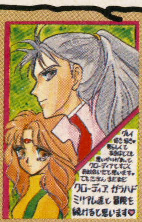
『ロマ サ・ガ』人気キャラの気になるその後は?　今回は自由な冒険家グレイの登場よ。「ホークに船をもらい、海の財宝探し」滋賀県・軸丸寛美サン(P.171)。「グレイ氏、恐竜の卵の人工孵化(ふか)に成功!」兵庫県・くすのきみさとサン(P.172)。「クローディアに愛を告白」青森県・南斗水鳥拳サン(P.173)。グレイの活躍が楽しみね。

放浪の冒険者
グレイ



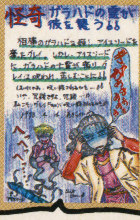
誕生日：飛竜月4日
身長：187cm
体重：76kg
人種：南方系
出身地：バルハラント付近

⬅埼玉県・高橋智子サン(P.174)無敵の3人ね。カッコイイ。



⬅宮城県・せれなサン(P.104)恋人と冒険なんていいなあ。

⬅滋賀県・まりも・りんサン(P.175)浮気はダメよ。2人の表情がいいね。



➡香川県・晶海音サン(P.176)グレイの行状を考えれば当然の報い?

➡愛知県・寅ぼる太サン(P.177)グレイってけっこうギャグが似合う。

➡埼玉県・ケイコサン(P.178)お久しぶりのジャン登場。

©スクウェア　1991／1992　©1993 SOFEL CO., LTD. ©翔企画／遊企画　イラスト／九月姫

FFVジョブ分析 第5回

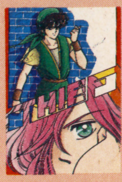
華麗なる盗賊 シーフ編

今回はシーフを徹底分析よ。戦闘能力はやや低いけど、全ジョブ中No.1の素早さ、器用さを誇る。移動系の〝ダッシュ〟〝隠し通路〟はダンジョンでは欠かせないし、敵から物を盗める〝ぬすむ〟〝ぶんどる〟も便利で楽しい。

HP：やや低
体力：やや低
MP：低　魔力：低
力：低　素早さ：最高
総ABP：635

⬆千葉県・かしらべ忍クン(P.181)元気のいいシーフ達ね。

とにかくお得なジョブです。「ガラフのシーフ、ねずみ小僧みたいでカワイイ」神奈川県・ボコの友人サン(P.179)ほっかむりがイイよね。「いろいろ役立つから好き。でもダッシュ中毒には要注意」北海道・ふふふのふサン(P.180)。ダッシュはみんな重宝したみたい。「〝ちょこまかうごく〟をナイトや侍につけると動きの遅さをカバーできる」山口県・来来来来クン(P.66)。パーティに1人は必ず入れておきたい遊び心をくすぐるジョブです。

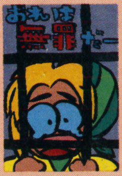


⬆神奈川県・浜田ちあきサン(P.182)英語の文字がナイス。

⬇長崎県・忍者さちサン(P.183)みんなで逃げれば大丈夫。

⬇新潟県・越後屋都サン(P.185)冒険にシーフは欠かせない。

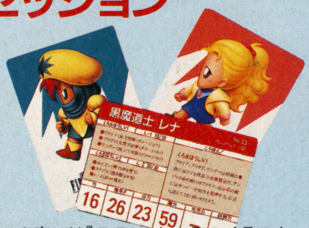
⬆神奈川県・青山蒼サン(P.184)切り絵がとてもキレイです。



⬆岐阜県・川口和利クン(P.186)バッツ、何やったのかな？

FFVカードコレクションズ フレンドリーセッション

カードコレクションを買ったんだけど、なかなか全種類そろわない、とお嘆きのアナタに朗報!! ファン同士による、カード交換会が開催されます。交換してもいいカードを持って、池袋にダッシュ！



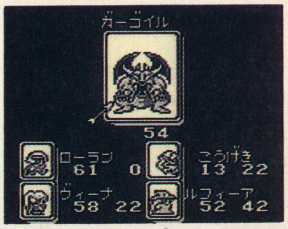
⬆表には『FFV』キャラのイラスト、裏には㊙データ満載のカードコレクションズ。1パック200円で発売中。

日時：平成5年6月6日(日)　開催時間　10:00〜15:00
場所：東京／池袋サンシャインシティ文化会館
　　　2F展示ホールD　入場は無料。
『聖剣伝説2』体験コーナー、オリジナルグッズ販売もアリ。
入場希望者が多い場合、制限することもあるのでお早目に。
※お問い合わせは、☎03-5443-9770 ㈱NTT出版営業本部まで。

九月姫先生おススメ GB版『モンスターメーカー2』

いつも素敵なイラストを描いてくださってる九月姫先生の代表作『モンスターメーカー』がGB(ゲームボーイ)で発売中。FC、GBに続く第3弾でタイトルは『モンスターメーカー2 ウルの秘剣』よ。

今回発売を記念して、右のバインダーと主人公のヴィーナ姫のフィギュアを計50名にプレゼントします。どちらかほしい方をハガキに書いて「チョコボ日記9号プレゼント」係まで応募してください。秋にはSFC版も出るそうなので楽しみね。

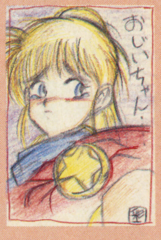


⬅迫力の戦闘画面。ソフエルさんより¥4980で発売中。

バインダー　フィギュア
応募のしめ切りは6月10日です。

おたより紹介

5号で紹介した、佐々木亮クンの「ジョブでクルルだけこちらを向いているのはなぜ？」という問いに答えがいくつか来ているので紹介します。「クルルがカメラ目線を意識しているからでは？」香川県・オメガいとーサン(P.187)。千葉県・松島沙紀サン、東京都・マルマンサンなど、同じ意見が数通ありました。なるほど、クルルみたいな明るい子ならそうかも？「それはズバリ！ クルルが子供だからなのです。『Ⅳ』のリディア、パロム、ポロムといった子供達はみんなこちらを向いていたでしょう？ 要するに、見た目で年齢差がわかるようにしているのです」千葉県・バウミラサン(P.188)。なかなかスルドイ意見ですね。



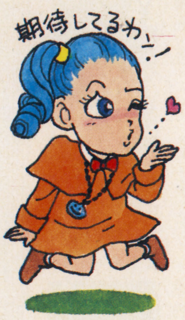
⬅千葉県・彩光太郎クン(P.189)かわいいクルルだけど？

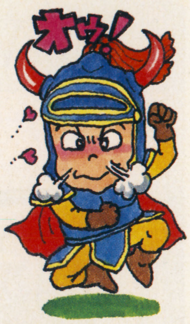
おたより募集中

今回の募集は①『FFV』の赤魔道士のイラスト、意見、②『ロマ サ・ガ』ホークの後日談よ。しめ切りは6月10日です。その他、感想、意見、質問、4コママンガなど何でも待ってるわ。採用された方には、P.No.(会員番号)と右の写真のテレカを送ります。どんどん応募してね。

【おたよりのあて先】〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル　電撃スーパーファミコン編集部「チョコボ日記○○」係まで。住所、氏名、年齢、学年(職業)、電話番号、(P.No.もあれば)を書いて送ってください。プレゼントに応募する人も同じことを書いてね。なお当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

スライム王国





こんにちはスラピーよ。今回は懐かしいファミコン版『Ｉ』と『II』のお便り特集よ。ＳＦＣ版の画面写真を交えて紹介していくよ。この他、おなじみ『Ｖ』の苦労話・自慢話も超おもしろいぞー。また「だいぞうを探せ」の答えの発表だ～い！

発売まで待てな～～い!!SFC版『ドラゴンクエストI・II』

FC版『Ｉ』『II』お便り特集!!

ドラクエ『Ｉ』『II』のＳＦＣ化決定!!　と同時にファミコン版の人気も赤丸上昇中。きっと、ＳＦＣ版が発売される前にもう一度プレイし直してみようかな、なんて思ってホコリのかぶったソフトを押し入れから出してきた人も多いはず。それで、今回は懐かしいファミコン版『Ｉ』『II』のお便り特集をお送りしようと思いま～す♡

★ドラクエ『Ｉ』をやったのは、まだＲＰＧが世間に普及してない頃…。私はやり方が解らず、ひたすら戦闘を続け、スライムとスライムベスだけでLV23まで上げた。

滋賀県　じゅんこ

ス、スゴイ。きっと天文学的数字の数のスライムを倒したのね。ご苦労様。

★私の場合、王女救出は一番最後にしました。それは、王女と共に竜王の城へ乗り込み、勇者が戦う姿に王女が感激する♡　という内容なのです。　神奈川県　ＤＡＲＫ ＥＬＦ

なかなか感動的なストーリーだけど、王女を抱えたまま戦う勇者は大変…。

★『Ｉ』の復活の呪文で「ふるいけや　かわず　とびこむみずのおと　ばしゃ」と入れると、「LV10の４ひえた」という勇者になる。

宮城県　かっぱけろよん

ＳＦＣ版では復活の呪文はなくなっちゃうから、こんな楽しみ方はできないのね。残念。

★シリーズの中で一番ハマって、でも唯一クリアできなかったのが『II』。サマルトリアの王子の名前が「すけさん」で、時代劇ファンの私は気に入った♡　東京都　雷 りんか

主人公が"みつくに"(水戸黄門の本名よ)なら完璧!!　という訳で、ファミコン版を知らない人達にも楽しんでもらえたかな？　これからもスライム王国では『Ｉ』『II』の特集をジャンジャン組んでいくので、お便り、イラスト等大歓迎です。ヨロシクね。

ラダトーム城

⬅この城で王様の命を受けて勇者は旅立つ。

ラダトームの町

⬅このジイさんに呪いを解いてもらったナ。

リムルダールの町

⬅この町に着くまでにどれほど苦労したか…。

『ドラクエIII』をSFC化してほしい！ という ハガキが殺到!!

アレフガルドを舞台にした勇者ロト伝説は『Ｉ』から『III』までの三部作で完結してるのよね。だったらやっぱり『III』もＳＦＣ化してほしいっ!!

⬇神奈川県　美智　広つば帽子が似合ってる。

⬆大阪府　水谷たくみ　女でも武闘家は強い!!

⬇神奈川県　良雲悪雲　職業選択の自由なのだ。

⬆千葉県　鈴木ヒミコ　スカーフがカワイイ。

⬇沖縄県　けろよーん　元気のいい魔法使い★

⬆北海道　矢萩千富　こまったちゃんの勇者。

イラストギャラリー

スラピー賞設立でますます盛り上がってるイラストギャラリーです。今回も力作が勢ぞろいよ★　これからもステキなイラストを送ってね。スラピー、待ってるよん♡

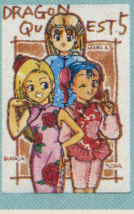
⬇神奈川県　聖戦士　ビアンカの髪の質感がいいですね。

⬆千葉県　スラリン　仲間モンスター達の応援のハガキ求ム！

⬇東京都　しまこ　ヘンリーが勇者じゃ、主人公の立場は一体。

⬆東京都　高野霧夜　一人ダンジョンに挑んだアンディに拍手。

⬇埼玉県　斑　3人ともチャイナドレスがとってもステキだね。



⬆埼玉県　黒杉堂　ビアンカもフ○一○も、想いは一筋…。

●あて先／〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル電撃スーパーファミコン「スライム王国各コーナー」9号係まで
住所、氏名(ペンネーム8文字まで)、年齢、学年(職業)、電話番号を書いて送ってください。

『DQⅤ』の自慢話・苦労話

ここだけの話、スラピーってほんとにおっちょこちょいなの。だからいろんな失敗がたくさんあるんだけれど、このコーナーのハガキを読んでると、ちょっと安心したり……なんてねっ。

●幼年期で手に入れた〝ビアンカの○○○〞が、道具にも装備にもないので、「しまったバグった!!」と思ってすぐさまリセットしたのだ。しかし後に学校で「あれは青年期になるとわかるよ」と言われ、「ウソだろ、そんな」と叫んでしまった。日本中で同じ不幸を味わった人は少なくないだろう。
東京都　スーパーエッグマン

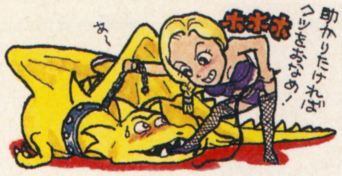
うーん、こういう勘違いってあるよね。でも、もし主人公が〝ビアンカの○○○〞を装備してたら、その方がヤバいかも？

●俺は『ドラクエⅤ』に隠しダンジョンがあることを知らず、さっさと売り払って目が点になった男である（第2回スライム王国参照)。その後日談を一つ。何と、俺はくやしいのでその後ソフトをもう一度買い戻し、隠しダンジョンの中のモンスターを皆殺しにして仲間にもしてあげないという計画を実行中である。
大分県　鳴沙

すごい執念!!　だけどモンスター達に怨まれても知らないゾ。枕元で仲間になりたそうにじ～っと見てたりして…。コワイ。

●うちのビアンカさんは〝○○○な下着〞を身に付け、〝いばらのむち〞を装備し、〝ファイトいっぱつ〞を片手に今日も女王様しています。
東京都　がびんちょんぶー

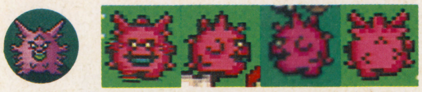
これはハマってる!!　主人公も尻にしかれちゃうね、トホホ。という訳で、今回もユニークなネタが多くて笑えました★



『DQⅤ』仲間モンスターズファイル

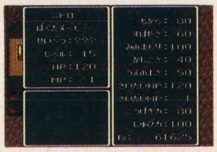
⑦爆弾ベビー

名前　ニトロ　バグビー



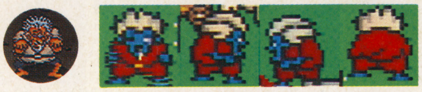
特技　メガンテ　体当たり

メガンテを使う爆弾ベビーは、敵にまわすとちょっとコワイ奴。序盤で仲間にできるけれど、上限レベルが低いのであまりＨＰが上がらないのが玉にキズ。でも姿はカワイイよね。


⬆メガンテで死んじゃうとレベルが上がらないぞ。

⑧くさった死体

名前　スミス　ロバート



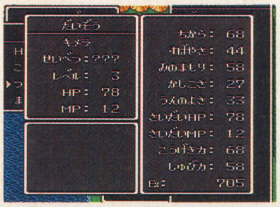
特技　なめ回し　毒の息　毒攻撃　猛毒の霧　冷たい息　さそう踊り

顔をなめ回す、毒の息など、攻撃補助的な特技を持っているけれど、力もけっこうあるから武器を持たせてもＯＫだね。ただし、すばやさと運の良さが低いのが難点なのです。

⬆運があまりないので、攻撃呪文をよくくらってたね。

〝だいぞう〞を探せ！の答えはキメラでした!!

エニックスの大ちゃんの名前のついたモンスターを探そう！　という募集の答えはキメラでした。正解者は神奈川県・土橋博樹クン、東京都・中野英治クン、群馬県・青いまねまねクン、神奈川県・村木薫サン。大ちゃんからプレゼントを送るので、待っててね。



⬆これが〝だいぞうクン〞のステータス画面よ。

スラピーの探偵メモ

スライム王国はみんなの応援のハガキで成り立つページです。

でもどんなコーナーがあるのかわからない……そんな声にお答えして、レギュラーコーナーの説明をしちゃいまーす!!　きちっとチェックね！

募集1 『DQⅤ』の自慢話・苦労話

『Ⅴ』をプレイしていて経験した苦労話や、自慢話を募集!!　笑えるネタを送ろう。

募集2 バック・トゥ・ザ・ドラクエ『Ⅰ』『Ⅱ』

ＳＦＣ版への期待や、ファミコン版の思い出話を送ってね。イラストも描いてね。

募集3 イラストギャラリー

ドラクエのイラストなら何でもＯＫ！　優秀作はスラピー賞としてドーンと掲載よ。

募集4 ビアンカ・フ○ー○の部屋

ビアンカ・フ○ー○へのアナタの想いをかいて送ろう。他のキャラの応援も募集中。

募集5 エ○○ー○コンテスト

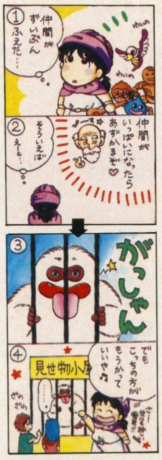
隠しダンジョンにいるエ○○ー○を何ターンで倒せるか？　現在８ターン以下を募集中。

募集6 もしもこんなスライムが…？

キミのユニークなオリジナル・スライムの案を募集!!　イラスト入りで送ってね。

募集7 ドラクエ四コマ「パルプンテ劇場」

『ドラクエⅠ～Ⅴ』を題材にした四コママンガを大募集！　この四コママンガは右のように、ハガキ２枚に描いて送ってね。優秀作はスラピー賞として大きく掲載されるよ。チャンス！



⬆東京都　鳥井さんの作品。このように２枚一組で。

各コーナー常時おハガキ大募集中!!

イベント情報

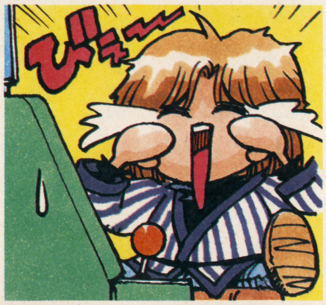
第７回ファミリークラシックコンサート～ドラゴンクエストの世界～開催のお知らせ。来たる８月28日（18時開演）渋谷公会堂でドラクエのコンサートが行われるぞ。チケット発売開始は６月12日より。問ＦＣＣ事務局☎03（3446）7762／月～金11時～17時。

©エニックス　イラスト／杉山真理

CAPCOM カプコン ファン ギルド

FAN GUILD 第8回

ジャネットは今、ゲーセンで『ストⅡダッシュターボ』をプレイしてます。あら、本田様がお相手？ コンピュータの本田様って、ストⅡの時より強いのよね。私が相手の時は、手を抜いてくれないかしら!? ああん、負けちゃった…。んもう、本田様のイジワル！



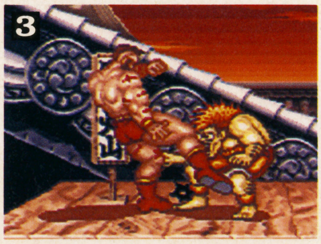
本田 ストⅡ天国 劇場

読者のオリジナル連続技や必勝法を紹介する、このコーナー。今回は破壊力満点！ ザンギエフの連続技を紹介します。技の難易度は、A級技（難しい）～E級技（簡単）の評価です。

C級技 ザンギ四段・ダッシュ　　新潟 岡村 クンの作品

⬆ザンギ、いっきまーす！ とばかりにめくりボディプレス。引きつけて当てろ。

⬆中パンチが相手の顔面にヒット！ ボディプレスがあまいと投げ返されるぞ。



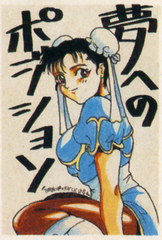
⬆立ち小キックをピシッと決める。相手はこのへんでピヨることもしばしば。

⬆スクリューパイルでフィニッシュ！ この攻撃、ホント痛そうだよなー。

ストⅡキャラ ベストテン

前回に続いてバルログが第1位に輝いた。「強くて美しいバルログ様が、トップになるのは当然よ！」（神奈川県／Moe★Mi）と、女性のハートをがっちりとキャッチしている。春麗も負けじと2位をキープし、以下リュウ、ケンと続く上位に大きな変動はなし。そして、ここにきてガイルの娘・クリスがランクイン！ ランク外でも、イライザなどメインキャラ以外の健闘が目立った。それにしても、サブキャラに負けてるザンギエフたちっていったい…。

⬅北海道のばずうか。た、たしかに似合ってる(笑)。



➡青森県の三村亘史。とってもグラマーな春麗。負けた…。

⬆埼玉県の亜貴羅。でもジャッキー・チェンの春麗っていうのも…ねえ。

⬇長野県の烈光。父親ゆずりのサマーソルトで、世界一の格闘家を目指す!?

順位	キャラ名	票数
1	バルログ	97
2	春麗	91
3	リュウ	75
4	ケン	66
5	ガイル	48
6	E・本田	38
7	ブランカ	27
8	ダルシム	26
9	クリス	19
10	サガット	17

ダックテイルズ2

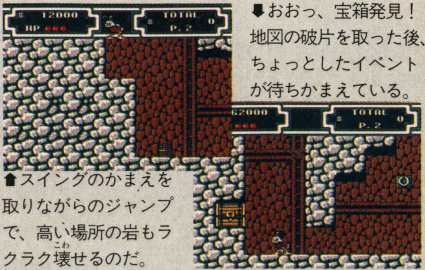
FC	発売中		
	ACT	1M	―
	カプコン	￥5,800	

ステッキ片手に大冒険！

真のエンディングを見るために、集めなくてはいけない「地図の破片」。全部で7枚集めれば地図が完成するわけ。そのうち5枚は、各ステージに隠されている。ここでその隠し場所を大公開!!

ナイアガラ

足場を利用して写真の位置に行こう。一見何もなさそうに見えるけど、実は画面外に見えない岩がある。ジャンプしながらゴルフスイングをすると、岩がこわせて上を通れるようになるのだ。ジャンプスイングは、他のステージでも使える場所があるぞ。



⬇おおっ、宝箱発見！ 地図の破片を取った後、ちょっとしたイベントが待ちかまえている。

⬆スイングのかまえを取りながらのジャンプで、高い場所の岩もラクラク壊せるのだ。

バミューダトライアングル

沈没した貨物船内を冒険する、このステージ。実は写真位置のカベが通り抜けられるのだ。その先にある宝箱の上がこれまた通り抜けられ、その場に置いてあるタルを踏み台にしてステッキジャンプで、カベの上を通過！ その先にある宝箱が、地図の破片だ！

⬇このカベの上が通れるんだなー。おっ、あれに見えるは、地図の破片か？ イタダキ！

⬆船底をわたってすぐのロープを昇った、この場所が通り抜けられる。ズンズン進もう。

●あて先／〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃スーパーファミコン「カプコン ファン ギルド各コーナー」9号係まで 住所、氏名（ペンネームは6文字まで）、年齢、学生（職業）、電話番号を忘れずに

NEXT（アーケード版ストⅡダッシュターボ）技編其ノ一

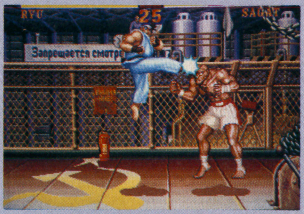
STREET FIGHTER Ⅱ TURBO

SFCでの発売が今から楽しみな『ストⅡターボ』。今回からSFC移植の元となる(?)アーケード版『ストⅡダッシュターボ』における、各キャラの新必殺技・元祖ストⅡとの変更点などを紹介します。今回はリュウ・ケン編です。

リュウ

リュウの新技は「空中竜巻旋風脚」。名前の通り、ジャンプ中に竜巻のコマンド入力をすると使えるのだ。また、通常の竜巻もパワーアップしていて、リュウの場合昇龍拳なみのダメージが与えられ、当たると敵がダウンするのだ。

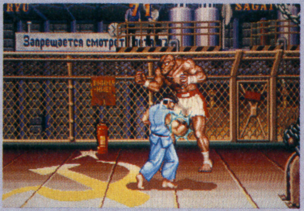
⬆竜巻の上昇中と下降中は無敵状態になったのも大きな改良点だ。



⬆飛びげりを当てた瞬間に空中竜巻を出すと、連続技になるのだ。

男は中身で勝負だぜ

他の必殺技もパワーアップしているぞ。小の昇龍拳は、当たると敵が倒れるようになった。またリュウの波動拳はスピードの変化が、以前より多少大きいのだ。



⬆昇龍拳がヒット！　相手が倒れるようになって、さらに使える技になった。

ケン

ケンの新技も同じ「空中竜巻旋風脚」。だがリュウとの大きな違いは、回転速度がアップして、一発目がヒットすると技が終わるまで当たり続ける点だ。上昇と下降もスピードアップしているので、敵を混乱させるのに効果的かも。

⬆竜巻旋風ー、竜巻旋風ー！　このスピード、ホレボレしちゃうね。

⬆空中竜巻で、相手の後ろに回り込んで攻撃という手もあるのだ。

強いぞ強いぞ昇龍拳

中または大の昇龍拳は横方向に伸びるようになった。着地後のスキも少ないので、相手はうかつに反撃できない。キャラの移動速度もリュウより速くなったのだ。

⬆パワーアップした昇龍拳に、ケンのこだわりを感じるなあ。男だぜ！

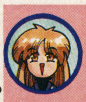
新宿西口派出所

Q 西口さんにぜひ聞きたいことがあります。それは『マッスルボマー』がいつゲーセンに登場するのか、ということです。ずーっと待ち続けているボクのために、どうか教えてください。お願いしま～す！

茨城県　森尾秀行

A 『マッスルボマー』は6月中旬に登場予定で、正式な発売日はまだ決まっていないのだ。ゴメン！　でも、4人同時対戦が可能なバトルロイヤルモードなど、盛りだくさんの内容で、みんなの期待を裏切らない作品になることを約束するぞ！

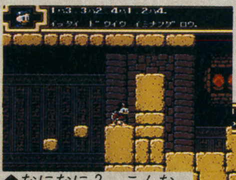
募集のお知らせ



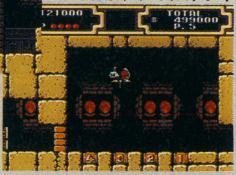
ファンギルドでは、ストⅡやロックマンに加えて『ブレスオブファイア』のイラストを大募集！　あなたのお気に入りのキャラや、プレイして印象に残ったシーンなどのイラストを、ドンドン送ってください。その他、レギュラーコーナーの「本田劇場」や「ストⅡキャラベストテン」も引き続き募集中デス。

エジプト

石でふさがれた流砂に飛び込むと、写真の場所に出る。ここで「1は3、3は2…」という情報が手に入る。これは、1から4の数字が書かれている石に対応していて、まず1の石を3回、次に3の石を2回…とステッキでたたくと、地図の破片への道が開かれるのだ。



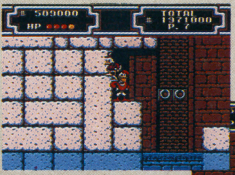
⬆なになに？　こんなメッセージがあるのか…。こういう時はきちんとメモをとろう。



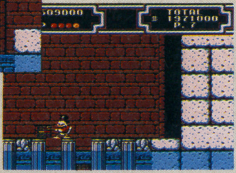
⬇床にならぶ1から4までの数字。な一るほど、これを順番どおりにたたくってわけか！

ナゾの島

写真位置のカベをすり抜けると、石と水たまりだけの部屋に出る。カベに記されていた「石を沈めよ」というメッセージにしたがって、石を水たまりに沈めよう。すると神殿を沈めていた水がなくなり、仕掛けによって閉ざされていた地図の破片への道が開けるのだ。



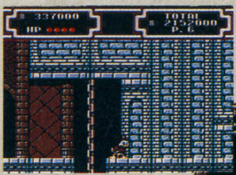
⬆ちょっとゴメン、横を通らせてもらうよ。こういう場所って、つい見落としがち。



⬇岩を壊して、空いた場所に石を沈めるのだ。「開ける道」って針がジャマな、あの場所ね。

スコットランド

写真位置のカベを通り抜け、前から続けて出現する敵を踏み台にして先へ進もう。慣れるまでは2、3回のミスは覚悟。たどり着いたところは行き先がないようだが、実は下に飛び降りることができる。着地したところに、地図の破片が入った宝箱があるのだ。



⬆ここを通り抜けると、その先に待ちかまえるのは、大いなる関門。心を落ちつかせて…。

⬇ホップ、ステップ、ジャーンプ！　ためらったらアウトだ。一瞬のスキも許されないぞ。

魍魎戦記 MADARA 2

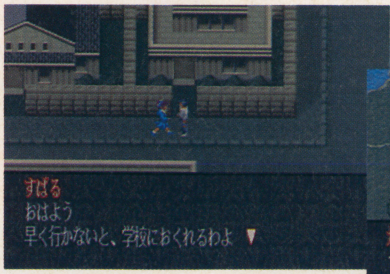
今度は異世界で、また会えたね……

本誌連載中『摩陀羅 赤』の番外編にあたるRPGが登場！ 今回は序盤のストーリーをぶっちぎりで教えちゃうぞ！

SFC	7月16日発売予定	
RPG	12M	Ⓑ
コナミ		¥9,800

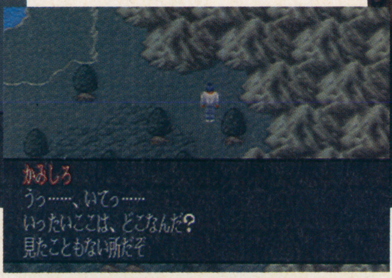
3年の時を経て『MADARA』再び！

ＦＣ版『MADARA』から３年、ついにその続編がＳＦＣに登場する！ ゲームだけのオリジナルストーリーで、コミックとはまたひと味違う『ＭADARA』ワールドが楽しめるのだ！ 斬新な戦闘シーンも見もの。



⬆主人公は現代の東京に住むごく普通の高校生。ところがある事件をきっかけに…。

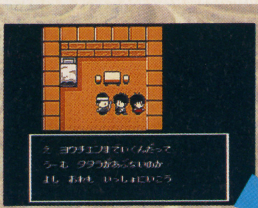
⬇見知らぬ世界を旅することになってしまう。ここはいったい!?



⬆戦闘シーンはフルオート。魔法やアイテムを使う時だけコマンド入力すればいい。

魍魎戦記 MADARA ストーリーダイジェスト

ＳＦＣ版をプレイする前に、ＦＣ版をちょっと振り返ってみよう。『２』には前作のキャラが何人も登場してくるので、プレイしておくと更に楽しくなるはずなんだ。前作のキャラが『２』ではどうなってるかなんてのも、ファンにとっては興味津々なトコロだよね。



日修羅の村

病気のタタラじいを助けるため摩陀羅と麒麟は白のソーマを探しに行こうとする。村の勇者沙門を訪ねると、白のソーマ探しに協力してくれるのだ。

妖血淵

ソーマの精がいる妖血淵には、魍鬼たちがいる。ソーマの精は魍鬼に封印されてしまっていて、魍鬼を倒さないかぎり白のソーマは手に入らないのだ。

Ⓒ1990,1993 Sho-Tajima with MADARA PROJECT/Kadokawa Shoten Ⓒ1990,1993 Yukihiro Kuroda. Muse Soft/Kadokawa Media Office Ⓒ1990,1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. 題字Ⓒ禅／石塚静夫

戦闘システム ここまで大幅に進化した自動戦闘（オートバトル）

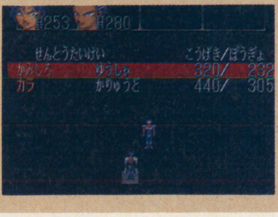
前作よりもコマンド数が減って、シンプルで遊びやすい戦闘システムが使われている。〝とまる〟や〝まもる〟といったコマンドがなくなったかわりに〝警告セット〟が登場。キャラがやられそうになると戦闘が自動的にストップし、コマンド入力待ちの状態になるので、戦うことだけに専念できるのだ。

目標

誰がどの敵を狙うか自由に変更できる。強い敵を集中攻撃したい時などに使うと効果的。

隊列

4×4のマスの中に、4人のキャラを自由に配置できる。弱いキャラを守るように並ぶのだ。



逃げる

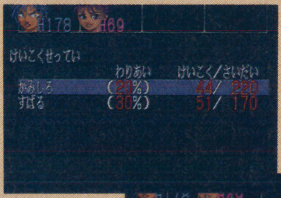
もちろん敵から逃げるためのコマンド。すぐには逃げられず、素早い敵の攻撃は受けてしまう。

戦闘速度

戦闘速度をキャラの動きをじっくり見たい時には遅く、さっさと戦闘を終わらせたい時は速くできる。

警告セット

キャラごとに最大HPの何パーセントになったら警告を出すか設定できる。設定値になると教えてくれて、入力待ちの状態になる。

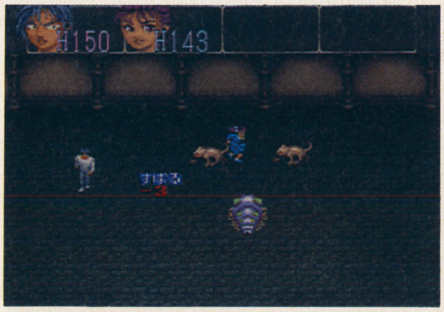


⬅キャラごとに警告を出す数値を設定。これでうっかりやられることも減る。

➡自動でコマンド待ちの状態に！ アイテムなどを使って、HPを回復しよう。

動く！ 動く！ キャラクターの動きはまるでACTのよう

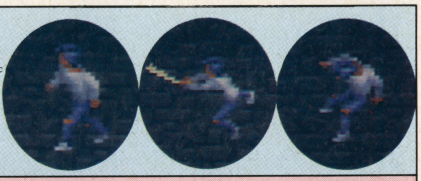
キャラクターは前作の二頭身キャラからリアルな五頭身のキャラに！ そのキャラが戦闘シーンでは走ったり、武器で攻撃したりといった多彩な動きを見せてくれるぞ。



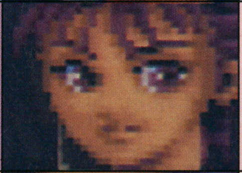
⬆敵味方入り乱れての白熱のバトルが繰り広げられる。画面狭しと、キャラたちが暴れまわるぞ。

斑（主人公）

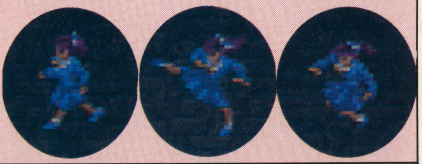
斑は武器がないときにはキックで魍鬼たちと戦うぞ。異世界ではマントを装備した服装に変わり、勇者らしく変身する。



すばる

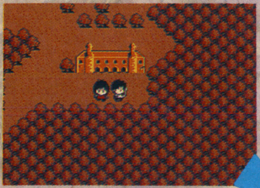


すばるはけっこうオテンバなのか、制服姿のままで魍鬼たちと戦ってしまう。ダメージを受けたときの姿が痛々しい。



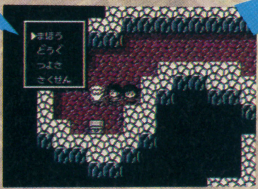
カラ

異世界で斑の仲間になるカラ。狩人なんだけど、なぜか剣を武器に戦うのだ。おまけに治療の術も使うことができるなんて……。



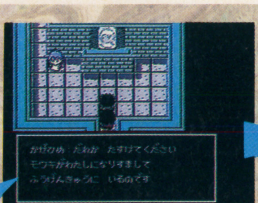
禍耳幽羅の城

魍鬼八大将軍の1人、禍耳幽羅が守る城。魍鬼に襲われた村を解放したら、ここにいる禍耳幽羅を倒しておこう。摩陀羅の最初のチャクラを取り戻すんだ。



雨の河の洞くつ

この洞くつには白髪の老人が魍鬼に捕まっている。この老人が摩陀羅たちの仲間になる白沢なのだ。ここでは仲間にならないけど後で仲間になってくれるのだ。

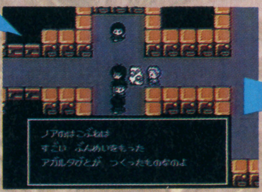


風源宮

魍鬼八大将軍の闇界眠魔が風姫に化けて支配している。白沢を仲間に加えて、闇界眠魔を倒すんだ。クサナギの剣を光のクサナギにするけっか珠もここで手に入る。

邪魅羅の砦

魍鬼たちに恨みを持つ少年龍鬼が、1人で乗り込んで逆に魍鬼たちに捕まってしまっている。龍鬼が魍鬼に改造されるまえに救いだすんだ。

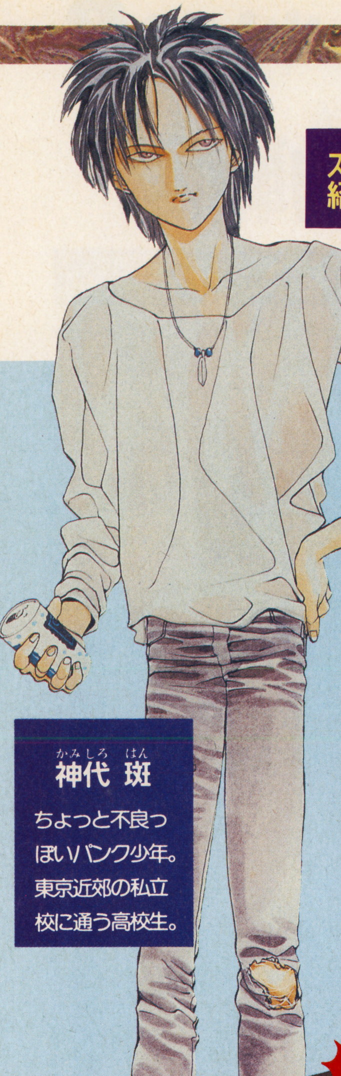


ノアの方舟

このノアの方舟から摩陀羅たちは過去のアガルタ国へと向かう。ここで摩陀羅たちはアガルタ国を治める少女那由多に出会う。時を超えて摩陀羅たちの仲間になる。

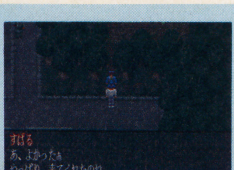
ストーリー紹介

斑はすばるを探す旅に……



1 おばけ屋敷を調査

斑たちが住む町で最近話題になっているおばけ屋敷。斑は、すばるに強引に誘われておばけ屋敷を調べることに。ここで斑とすばるは摩陀羅と麒麟の意識に出会う。



➡すばるがおばけ屋敷の入り口で待っているぞ。

⬅屋敷に入ると突然魍鬼が襲いかかってくる。

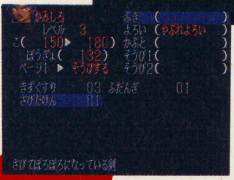
神代 斑

ちょっと不良っぽいパンク少年。東京近郊の私立校に通う高校生。

古代武器を発見

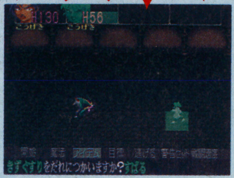
このおばけ屋敷にはあちこちに宝箱がある。その中でぜひ調べておきたいのが、2階に上がってすぐのところにある宝箱。中には錆びた剣と破れ鎧が入っている。こんな物でも、素手に普段着で戦うよりはよっぽどマシだ。できるだけ早めに手に入れておこう。もちろん装備することも忘れずに。

➡2階に上がるとすぐにある宝箱を調べてみよう。



⬅手に入れた武器はすぐに装備しておこう。

魍鬼のボスが出現!



⬆傷薬でダメージを回復しながら戦おう。

おばけ屋敷の地下では、魍鬼たちのボス、ビショウガウが待ち受けている。こいつはどうやら斑とすばるのことを探していたみたいなのだが……。こいつを倒して地下2階の祭壇に行くと摩陀羅と麒麟が現れる。そして斑とすばるは自分たちの背負った宿命を知ることになるのだが。

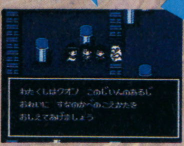
2 神社には魍鬼のワナが待ち受ける

摩陀羅と麒麟の意識からミロク帝のことを聞いた2人は、古文書で詳しいことを調べるために神社へ。ところが、そこにも魍鬼たちが待ち受けていた。

那由多の寺院

過去のアガルタへ行った後、ここで那由多を仲間にすることができる。

ホウライの寺院

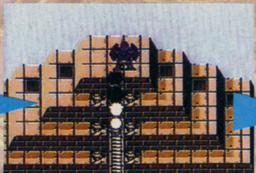


ホウライ国王女の幽霊クオンから、砂の壁を越える方法を教えてもらえる。

炎の回廊

凄斬刃双臂のナロとナエを倒して両手のチャクラを取り戻す。ここで夏凰翔は金剛国を裏切って摩陀羅たちの仲間になってくれるのだ。

ピラミッド



ミタマの村に砂嵐を起こす魍鬼がこのピラミッドにいる。この魍鬼を倒してミタマの村に戻れば、貂魎伐跨の城に入るためのカギとカインのしるしをもらえる。

貂魎伐跨の城

摩陀羅のチャクラを持つ魍鬼八大将軍の1人貂魎伐跨の城。ここで摩陀羅の仲間になる聖神邪を救出するんだ。そのあと屋上へ行くと聖神邪が貂魎伐跨と戦っている。

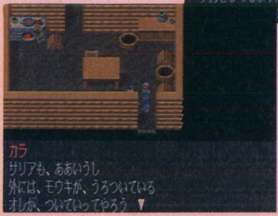
ラセン城

夏凰翔たち反乱軍の拠点になっている城。ここに貂魎伐跨がソウエンとグフウという2体の巨人を操って襲撃してくる。貂魎伐跨を倒して両足のチャクラを取り戻せ。

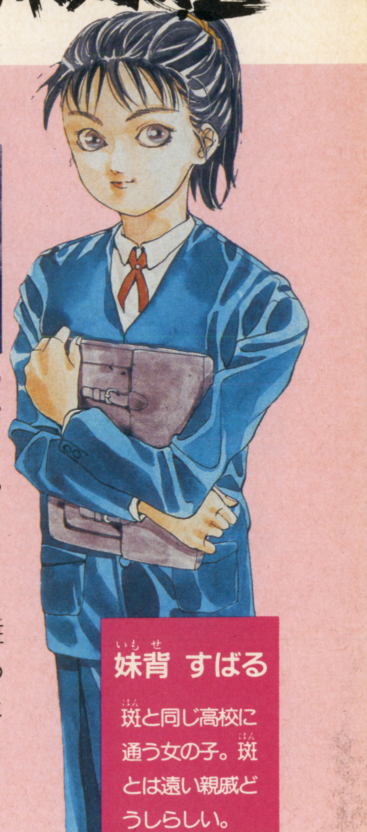
3 異世界に迷い込んだ斑の運命は……

魍鬼にさらわれたすばるを探すため斑はサクヤ姫の力を借り異世界へ旅立つ。途中ミロク帝の幻影によって、サクヤ姫と別れてしまった斑は、すばるの手がかりを求めて見知らぬ世界をあてもなく旅することに。ここで斑はカラという男に助けられてともに旅することになる。カラと一緒に暮らすサリアの話ではカラもこの世界の住人ではないらしいが……。

⬆けがをした斑はカラという男に助けられる。



⬅カラが仲間に加わって、しばらくは2人旅だ。



妹背 すばる

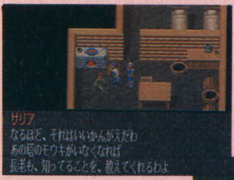
斑と同じ高校に通う女の子。斑とは遠い親戚どうしらしい。

よそ者を嫌う隠れ里

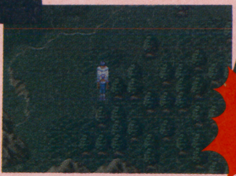
すばるを探す手がかりを求めて、斑は谷間の隠れ里へ。しかし、この村の長老はよそ者を極端に嫌っていて力になってくれない。どうやら魍鬼に脅されているようなのだ。

里の人の信頼を得るには……!?

「里の人たちが魍鬼を恐れているのなら、その魍鬼を退治してしまえばいい」というサリアのアイデアで、北にある魍鬼の塔へと向う。ここに居る魍鬼のボスを倒せば、里の人も心を開いてくれるはず……。



⬆サリアに相談してみると……。



➡カラと一緒に北へ向かうのだ！

魍鬼の塔へ！

⬅神社の入り口ですばるがこんなことを言ってくる。さあ、どうする？

➡すばるは魍鬼が化けたニセモノだった。本物のすばるはどこに？

そして摩陀羅たちの運命は!?

天の巨木

この木の下で摩陀羅は自分にそっくりの影王摩陀羅に出会う。影王との戦いの中、摩陀羅のチャクラの力が暴走して、以後しばらく行方不明に……。

リョサンの村

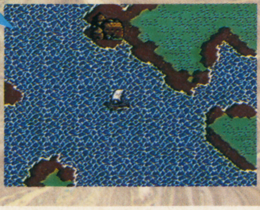
この村で麒麟は摩陀羅と再会する。しかしそこへ魍鬼八大将軍の張緋統凱聯が……。摩陀羅は張緋統凱聯を倒すが、今度は麒麟が影王摩陀羅に連れ去られてしまう。

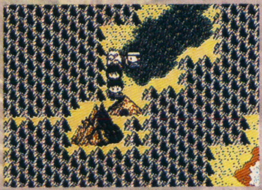
ヨミの城

リョサンの村で緋巫佳を仲間にして、麒麟が捕まっているこの城へ。7人目の魍鬼八大将軍妖焔侯戊倭主を倒して、麒麟を救出するのだ。

フダラク大陸

金剛国の本拠地がある大陸。ここで摩陀羅たちは過去にさかのぼってミロク帝の暗殺を謀るなど、いろいろな冒険をすることになるのだ。





須弥山

ミロク帝の宮殿がある山。天の都の下水道から宮殿に忍び込んでミロク帝と対決するんだ。仲間全員の力をあわせて、全力でミロク帝と戦おう。

遊感電撃人
YOU CAN DENGEKIST

EVENT

恒例の『東京おもちゃショー』
6月3日〜6日、東京・幕張メッセで開催!!

毎年恒例ともなった『東京おもちゃショー』が今年もまた開催。

6月3日（木）〜6日（日）の4日間、幕張メッセで開催される『'93東京おもちゃショー』、一般公開日となる5日（土）、6日（日）は、豪華なイベントを用意している。今年は出版社コーナーが設置されていて、我らが兄弟誌『電撃ＰＣエンジン』が参加するのだ。当日は、『電撃ＰＣエンジン特別初体験できるのだ。ほかにも、勝者には豪華商品が進呈されるゲームコーナーがあったりと内容盛りだくさん。楽しい企画を用意して、キミを待っているぞ!!

詳細は兄弟誌である『電撃ＰＣエンジン７月号』でチェックしてね。

GAME MUSIC

『ゲームミュージックライブ電撃'93』待望の開催
ゲームミュージックファンを直撃するビックイベントが出現!!

我らが〝電撃グループ〟のメディアワークスが、夏まっただなかの８月に向けて、スペシャルイベントを企画した。その名も『ゲームミュージックライブ電撃'93』。タイトルからわかるように、ゲームミュージックバンドを一堂に会してのライブコンサートを行うモノスゴイ企画なのである。このライブに出演の決定しているバンドは、現在のところ、ALFH LYRA（カプコン）、S.S.T.BAND（セガ）、矩形波倶楽部（コナミ）、GAMADELIC（データイースト）、J.D.K. BAND、（日本ファルコム）といった５つのバンド。それぞれのバンド共に、ライブテイクに向けてのウォーミングアップは順調に進んでいるそうだから、真夏のライブ当日は、猛烈なパフォーマンスを披露してくれるに違いない。バンドのライブ以外でも楽しい企画を用意する予定なので『GMライブ電撃'93』は、とてつもないイベントになるぞ。

さらに、前述の５バンド以外にも出演交渉中のゲームミュージックバンドもあるので、次号からの続報では参加バンドが増えてるなんてこともあるかも…!? ライブの中身、詳細についても随時紹介していくので、きちんとチェックして欲しい。開催日程は８月19日（木）、20日（金）、場所は、東京・日本青年館。

MOVIE

カルトホラーファン必見!
プール１杯分の鮮血!『ブレインデッド』

世界のファンタ映画祭で数々の賞を総ナメという快挙もなしとげていたカルトホラー・ムービー『ブレインデッド』（ピーター・ジャクソン監督）が、この夏いよいよ日本に上陸するぞ。内容は毒牙の混血種「ラットモンキー」に嚙まれてしまった人間が次々とゾンビ化し、人間を襲うというもの。西洋社会のタブーをことごとく犯すそのハードな内容は要チェックだ。

試写会に20組40名をご招待!

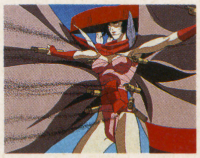
6月12日（開場13:00 開映13:30）、東京・東條会館で行われる試写会に、抽選で20組40名をご招待。官製ハガキに、住所、氏名、年齢を記入し電撃スーパーファミコン「ブレインデッド」係まで。

⬅⬆エネルギッシュでバカ騒ぎ的なユーモアは、ホラーファン以外でも楽しめそうだ。

MOVIE

川尻アニメの最新作登場!
最高傑作との呼び声も高い『獣兵衛忍風帖』

硬質感のあるキャラクターとパワフルなアクションが人気の川尻善昭さん。彼の新作アニメ『獣兵衛忍風帖』がこの度ついに完成。ビデオ発売に先がけ６月５日より全国劇場公開されるぞ。内容は江戸時代を舞台にした忍法アクション。幕府転覆を狙う忍者軍団・鬼門八人衆と、彼らに命を狙われる牙神獣兵衛との戦いを怪奇・幻想タッチで描いた作品だ。公開は６月５日より東京・シアトル池袋他。前売券は劇場窓口などで発売中だ。



⬅⬆息をのむ妖艶、奇怪な忍術スペクタクル。凄絶妖美な忍法ウォーズが全編に展開!!

BOOK

電撃文庫創刊記念テレカ・プレゼント

ファンタジー、ゲームノベライズなど多彩な作品を人気作家、人気イラストレーターとのカップリングで刊行する『電撃文庫』が、６月10日いよいよ創刊される。第１弾タイトルは、水野良先生の『漂流伝説クリスタニア①』、松枝蔵人先生の『瑠璃丸伝 当世しのび草紙①』、中村うさぎ先生の『極道くん漫遊記 外伝 聖マリア修道院の怪談』、寺田憲史先生の『ダーク・ウィザード 蘇りし闇の魔道士』の４本。

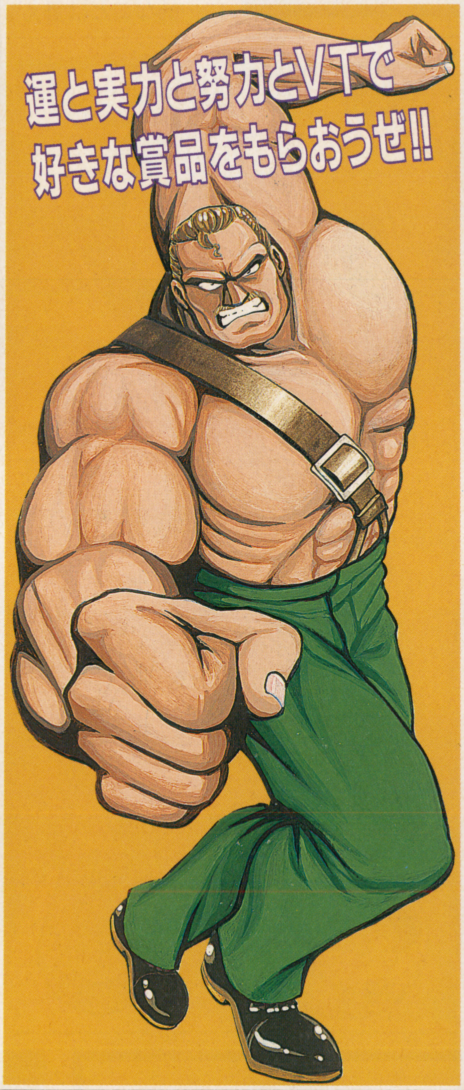
『電撃スーパーファミコン』では、これを記念して、各タイトルの特製テレホンカードを５名ずつにプレゼントするぞ。希望者は欲しいタイトルを明記して、電撃スーパーファミコン編集部文庫テレカプレゼント係まで応募してね。（６月10日当日消印有効）。

➡これが、『漂流伝説クリスタニア①』のテレホンカードだ!!

©川尻善昭 マッドハウス／日本ビクター・東宝・ムービック

VOLT TICKET ボルトチケット

ゴールデンウィークは楽しめたか？ 俺は『ファイナルファイト2』のラストスパートで大忙しだったぜ。が、そのかいあっていいものになったぞ。

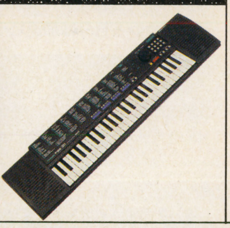


1 14インチTV 29.800VT

2 エレキギター 25.800VT

3 スーパーファミコン 19.800VT

4 コンパクトCD 18.000VT


5 ミニキーボード 15.800VT

6 コードレステレフォン 15.000VT

7 PCエンジン 14.000VT

8 メガドライブ 11.000VT

9 ゲームボーイ 9.800VT

10 パワースティックファイター 8.800VT

11 ゲームセレクタ	8.500VT	16 電撃Tシャツ	1.200VT
12 SFC用連射パッド	3.800VT	17 電撃テレカ	800VT
13 SFC用マウス	3.200VT	18 おもちゃ券（500円分）	600VT
14 ダイバーズウォッチ	2.980VT	19 図書券（500円分）	600VT
15 36色ペン	2.000VT	20 電撃ボールペン＆シャープペン	150VT

ＶＴをためてゴーカな賞品をもらおう！ ただし記載された有効期限をすぎたＶＴ、応募用に切り取りしたＶＴは使えないぞ。今ある賞品の応募期限は、'94年12月25日まで。早くしないと賞品が変わるかも!?

※実際の賞品は写真と異なる場合があります。 イラスト／かんなたかし

VTグランプリ VTGP

最終戦、日本GPイン鈴鹿!!

泣いても笑っても最終戦。うすうす気付いてるとは思うが次のシーズンはない、本当に最終戦だ!! 結果発表が2号先のため、俺さまが総合優勝するために…的なことは言えないが、この1戦に勝てば結果はついてくる…と思う。が、今回、俺のマシンは耐久力重視。ピットインの回数を減らすしかない…。気分は「雨のフェラーリ、ジャン=アレジ」といったところか…。

黒きフランス人 春麗

スピード	150
加速	250
コーナリング	200
耐久力	200

必殺アイテム べたぬり

他のマシンをベタぬりして、前を見えなくする!! せぼーん?

応募 15VT
配当 4000VT
(12名)

春麗は頭に乗るが、最近寝不足で怒りぎみ。生放送も大変だったらしい。(開発者)　そーなの、去年の秋からウゴルーのせいでずっと寝不足なの、あたし。(Ⓟ)

雷雲car ハガー

スピード	190
加速	140
コーナリング	170
耐久力	300

必殺アイテム たいこ大砲

周りのたいこを叩くと、スパークの火花で大砲を撃ちまくる!!

応募 5VT
配当 8000VT
(8名)

運転はバチでするのだ。(開発者)　カミナリ様と言えばやっぱり高木ブーだな…。なんでそんなコト知ってるかって? 好きなんだよ、ドリフ大爆笑が…。(ハ)

マッハルアリベ レッドアリーマー

スピード	300
加速	200
コーナリング	200
耐久力	100

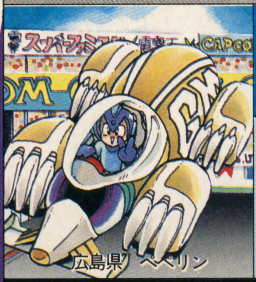
必殺アイテム 火炎放射

炎の中の運転席から火炎放射!! 予備動作がないため避けづらい。

応募 10VT
配当 6000VT
(9名)

炎の中の運転席は快適だぞ。(開発者)　確かに炎の中にゃ防火壁内フル装備運転席があって快適なのだが…、乗降のたびに火傷するのはちょっと嫌だなぁ…。(レ)

ガリモグ ロックマン



スピード	200
加速	220
コーナリング	170
耐久力	210

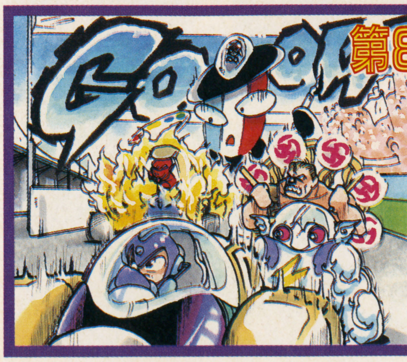
必殺アイテム 耕爪

後脚の爪で地面を耕し敵のスピードダウン&自分は加速だっ!!

応募 5VT
配当 5000VT
(10名)

本当の名前は長いから略した…コトにする。(開発者)　きっと本当の名前は「がらんとしたリビングに問答無用の軍人」とかそーゆーのでしょ? でしょ? (ロ)

第8戦スタートのもようは



日本のモータースポーツの聖地、鈴鹿サーキットでの最終戦。なんと20周という長丁場レース、リタイア率を下げるためにピットインによるダメージ回復が許される。…という最終戦特別ルールのもと、今スタート!! トップはいつも通り(ロ)、以下(ハ)、(レ)、(チ)までダンゴ状態。今回はみんなヤル気だぞ…。結果発表は11号だ!!

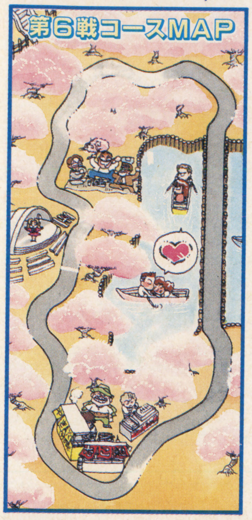
VTGPシステム

個性あふれる4人のドライバーが毎回違うマシンでレースし全8戦で総合チャンプを決定するVTGP。1位9点、2位6点、3位3点、4位1点ずつが毎戦加算されていく。が、読者のみんなにしてもらうのは総合チャンプ当てではなく1戦1戦の優勝者当てだ。レースはマシン性能とコース、そしてドライバーの技量を入力したシミュレータ上で展開されるので、よーくデータやマップを見てズバリ優勝者を当ててくれ!!

 ©CAPCOM

第6戦 お花見GP

総合優勝の行方を占う一戦

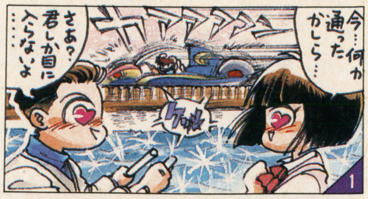


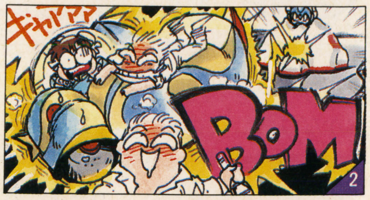
[1]スタートで飛び出した㋺と㋹を小刻みなコーナーが続くヨッパライ地帯で一気に追い抜く㋠!! ㋩も橋の手前で㋹をかわす。が、橋では加速を生かして㋹が再び逆転、もたつく㋺もかわし2位浮上!! そのころ㋠はすでにテキ屋コーナーもクリアして独走体制だ!! 今、フィーリングで作った記号で表すと㋠→→→→㋹→㋺㋩といった感じ。

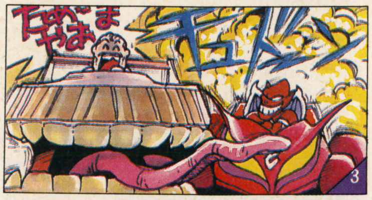
[2]2周目、ヨッパライにからまれて減速の㋠に、㋹をかわした㋺が「ニックレーザー」!! さらに減速した㋠は橋上でついに最下位転落…。が、コーナーでは水を得た魚のような走りで再度トップに!! 順位は㋠→㋺→→㋩㋹!!

[3]3周目、㋩が「舌びょーん」で㋺を攻撃!! さらに便乗して3位に上がった㋹がとどめの「爆車」!! これで耐久力のない㋺号がリタイア。残り半周3台の勝負だ!! 順位は㋠→→→㋩→㋹!!

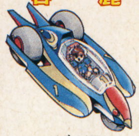
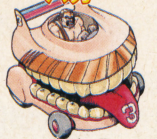
[4]橋の上の加速で㋩をかわす㋹だが、㋠にはまったく届かない。リタイアさえなければ㋠の優勝は堅そうだ。しかし2位争いは熱いぞ!! テキ屋コーナーのつっこみで㋩が抜かせば、立ち上がりの加速で再び㋹が抜き返す。それを3度繰り返したが結局、最終コーナーからの立ち上がりを制した㋹が2位、㋩は3位に終わる。もちろん優勝は2度目の㋠!! 総合優勝の目も残った？

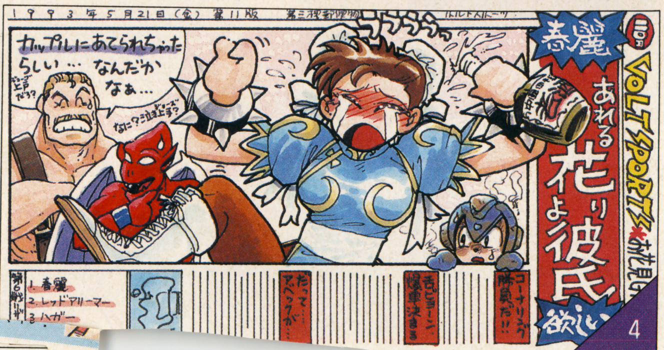


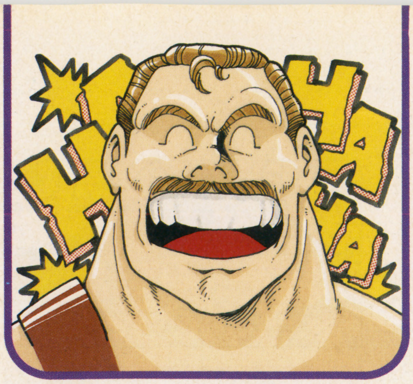




出場マシン

	春麗	ハガー	レッドアリーマー	ロックマン
				
	つばめ返り	歯が～号	レッドシグナル	ニックマン
スピード	180	150	180	230
加速	160	150	320	300
コーナリング	300	200	160	150
耐久力	160	300	140	120
	ぶっちぎりの旋回性能で勝負だっ!!	結局おばあさん大募集に投稿ナシ…。	後ろはロケット花火？ 違う違う…。	罪を憎んで人をニ





残すは2戦、㋺は脱落か!?

6戦終了時のポイントは以下の通りだ。最下位だった㋠は浮上してきたが、㋺にはかなり厳しい状況だ。総合優勝のためには2戦連続優勝しかないんだからな…。（今、計算してみた。） うーん、なんとしても次回は最悪上位に入らなきゃな!! で、下剋上ケン様だ!!（いつの間に…：ハガー）マシン投稿はもう終わりだが、ランニャーはまだ募集中だっ!!

●7号VTGP当選者

髭英一郎（京都府）	村上貴信（広島県）
仲谷美紀（福井県）	吉田豊（埼玉県）
小林けんすけ（大阪府）	神尾忍（大阪府）
水野龍太郎（富山県）	知野英敏（兵庫県）
仁平井一晃（東京都）	中元正和（兵庫県）
高橋祐（大分県）	細川智代（北海道）

現在のポイント	春麗	ハガー	レッドアリーマー	ロックマン
	29Pts.	31Pts.	31Pts.	23Pts.

次号8戦終了記念大プレゼント!

無事に8戦目がスタートして、俺はホッとしているぞ。しかし残念ながら、みんなそれぞれの出演ゲームで忙しいらしく、VTGPは今回で終了、後は7、8戦の結果発表を残すのみとなってしまった。しかし俺さまたちがそんなに素直に終わるわけがない！ 次号から2号連続で、8戦終了記念大プレゼントを開催するのだっ！ 今まで大事にVTをためてたヤツはそこでガーンとVTを送ってくれ！

応募のきまり

▼VTGPに応募する人へ

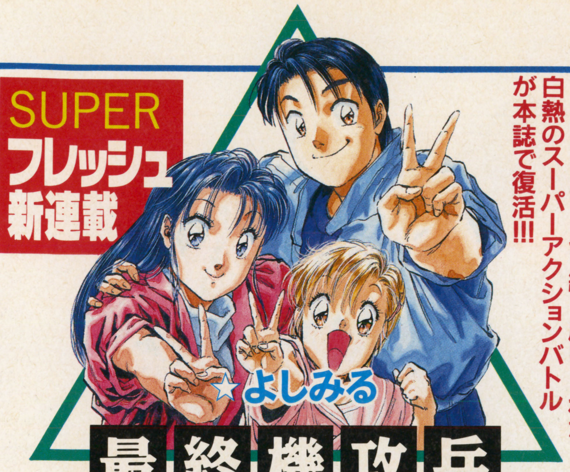
1 官製ハガキに勝つと思うキャラクター名、住所、氏名、年齢（学年）、電話番号を書く。
2 VTの右がわ、点線部分を賭けるキャラの応募VT分だけ切り取ってハガキに貼る。不足していると無効となるので注意しよう。
3 「VTGP⑨係」まで送る。今回のしめ切りは6月10日まで。当日消印有効。

▼VTの賞品プレゼントに応募する人へ

1 欲しい賞品の規定分のVTを集め封筒に入れる。期限切れのVTやGP応募で切り取られたものは無効。また同じナンバーのVTは8枚までしか使えないので注意。
2 住所、氏名、年齢（学年）、電話番号、希望賞品を書いた紙を封筒に入れる。
3 「VT賞品応募係」まで送る！

▼あて先

〒101 東京都千代田区神田神保町
2-22-11 カンナビル2F
電撃スーパーファミコン編集部
「VTGP⑨係」または
「VT賞品応募係」まで



ファミコンゲームで繰り広げられた白熱のスーパーアクションバトルが本誌で復活!!!

最終機攻兵
メタルスレイダー
グローリー
―― エイミアの面影 ――

■話題沸騰!!
魔狼王烈風伝 沢田　翔

■ファン必見のSPECIAL読み切り
あさりよしとお 本誌初登場

世間を騒がすSPECIAL企画
コミック版イースの羽衣翔が完全オリジナルTRPGのリプレイコミックで帰ってくる!!
ファンは絶対にこの新連載予定を読んでくれ!
イースは日本ファルコムの登録商標です。

パワー全開120%!! 超人気の連載陣!!!
- メビウスクライン 麻宮騎亜
- 爆れつハンター 作画 臣士れい 原作 あかほりさとる
- ローンナイト2 吉富昭仁
- エンジェルアーム 衣谷　遊
- トライアルかおる! 山本よしふみ
- 緋翔伝 ～幾千の月のかけら～ 夢来鳥ねむ

月刊電撃コミック
GAO ガオ
7月号 5月27日(木)発売
発売●主婦の友社　発行●メディアワークス

創刊ラインナップ

うわさの

「電撃文庫」

いよいよ
6月10日創刊！

（偶数月10日発売）

創刊記念オリジナルテレカ大プレゼント!!

創刊４作品の“カバーイラスト”をテレカにして、抽選で合計1000名様にプレゼント。
詳しくは、電撃文庫の帯を見て!!

禁断の大地クリスタニア、そこで待つものは……

漂流伝説

クリスタニア①

水野 良 イラスト●うるし原智志

辺境の田舎町に住む騎士見習いの少年レイルズは、王都に行くことで自分の生き方を見つけようとしていた。そんな矢先にひとつの事件が起きた。王城に侵入した賊を偶然にも捕らえたのだった。そして、突然の大地震により断崖で閉ざされていたクリスタニアへの道が開いた。その時レイルズの選択は……。

口絵／8ページ
定価 540円（税込）

うわーっ東京に忍者がいる!?

瑠璃丸伝①

当世しのび草紙

松枝蔵人 イラスト●池田恵

時代遅れの忍者たちが東京に集合!? その目的は忍者の伝承にあった邪悪なものに対抗することだった。が、各流派のリーダーたちによる共同生活は、ライバル意識まるだし、都会に慣れなく失敗ばかり。そんな忍者たちに、普通の女子高校生が関わってしまった…。コメディタッチのアクション忍者小説、ついに文庫化!!

口絵／10ページ
定価 520円（税込）

むっちゃくちゃ元気な少女時代のルーベットちゃん登場！

極道くん漫遊記外伝

聖マリア修道院の怪談

中村うさぎ
イラスト●桐嶋たける

極道くんシリーズの大人気美少女キャラ、ルーベットちゃんが13歳の時。あまりのオテンバぶりに嫌気がさした家庭教師の陰謀で、恐怖の修道院送りになっちゃうんですね。そこで彼女を待っていたのは…おおこわっ! とゆーわけで、遂に主役の座を奪ったルーベットの大冒険=爆笑ゴクドー外伝読んでね!

口絵／8ページ
定価 520円（税込）

「FF」に続く寺田憲史のゲームノベル第2弾！

ダーク・ウィザード

蘇りし闇の魔道士

寺田憲史 イラスト●豊増隆寛

不死の術を施され、300年の時を刻んできた男――魔道士ヴェロネーゼ。その男は、世界を破滅へ導く野望に身をゆだねた。魔軍の侵攻が始まる……。混乱の中、父王を殺害されたウェンリーク王子は、その仇を追って密かに城を抜け出すのだが……。ゲームの世界をさらに深めた、寺田憲史渾身の小説版、ついに登場!!

口絵／8ページ
定価 540円（税込）

発売／主婦の友社　発行／メディアワークス

ご注文はお近くの書店へ

お問い合せ●03・3294・1137（主婦の友社営業部）
内容についてのご質問は03・5276・2433（メディアワークス編集部）

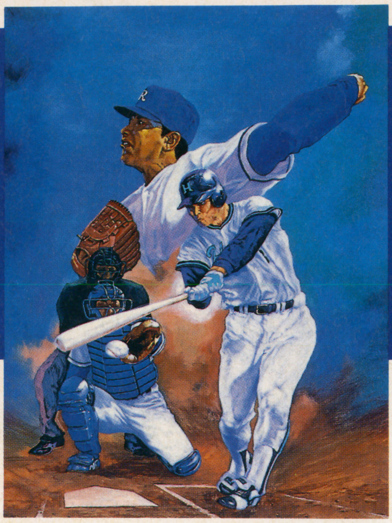
夏の話題を先取り

ROYAL NEW GAME

ロイヤル ニューゲーム

Human BASE BALL

ヒューマンベースボール



細部にこだわった作りがウリのヒューマンのスポーツゲームシリーズに、いよいよ野球ゲームが登場だ！　期待して待つべし。

SFC	8月発売予定	
SPG	8M	P
ヒューマン		¥8,600

ヒューマンSPGの真骨頂！ 今度は野球なのだ!!

　またまた本格派路線の野球ゲームが登場するぞ。しかもＳＰＧで評価の高いヒューマンとくれば、期待するっきゃないよね！

　で、肝心の中身だが、投げる・打つといった野球の基本ともいえる部分のスカッとした爽快(そうかい)さを重視したもの。さらに、牽制(けんせい)や盗塁などの駆け引きや、グラウンドによって、ボールのころがり方が変わったりしてしまうという凝りよう！　しかも、データ面においては、あの加藤博一氏のお墨つきの１作なのだ。

スムーズな

試合運び！

元気に動く選手たちがベリーナイス！

このゲームのウリとして見逃せないのが、選手たちの活々とした動きの数々。打ったり走ったり、とにかくいろんな表情を見せて、躍動感あふれるプレイを展開してくれるぞ。思わずのめりこんでしまうことウケアイだ。

⬆三振すると、思いっきり悔しがってバットを折ってしまったりする。キ〜ッ！

⬆ファインプレーのモーションも、思いっきり飛びついてくれたりして、とても躍動感があるのだ。

©HUMAN 1993　©平野邦男／世界文化フォト

夏に向けて続々登場のニューゲーム。今回は、そんな期待いっぱいのタイトルを、先取り情報満載で紹介するぞ!!

すみからすみまで行き届いた心配りがマニアック!

システムの面から、このゲームのセールスポイントをピックアップしてみよう。地味ではあるが野球本来のおもしろさを味わえる、そんな工夫がいっぱいだぞ。とくに、牽制(けんせい)でのフェイントは対戦時の走者と野手との駆け引きに幅が出るから見逃せない点だ。

⬆あまり目立たないが、いろんなところに気を使った丁寧な作りになっている。野球の醍醐味(だいごみ)をじっくり味わえるぞ。

❶画面切り替えなしのゲーム画面

基本的な投球画面から、画面が切り替わることなくボールを追いかけてスクロールする。

❷フェイントがかけられる牽制

牽制(けんせい)は一端モーションに入ってから、別の塁に投げることもできる。リードのしすぎに注意！

❸スタンスとスイングが変更可能

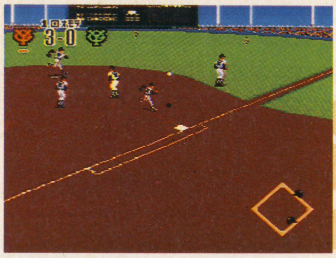
バッティング時において、3つのスタンスとスイングが選択できる。戦略に応じた打ち方が可能。

❹同チーム対戦も可能

同じチーム同士で戦うこともできる。ビジターとホームのユニフォームを着て対戦したりする。

特性の異なる4つの球場があるのだ

ゲーム中に登場する球場には、ドーム、人工芝、内野が土、自然芝、と4つのタイプがある。プレイする球場によってそれぞれ、両翼の広さ、エラーの確率が変動するのはもちろん、ゴロの速さも変わってくるぞ。球場選びも楽しくなるよね。



⬆内野が土の球場。ここでは、エラーの確率が多少高くなってくるようだ。

⬆ドーム球場では、外野の両翼が広いため、ホームランが出にくくなってくる。

➡人工芝の球場ではゴロの球速に注意しないと、思わぬミスが……。

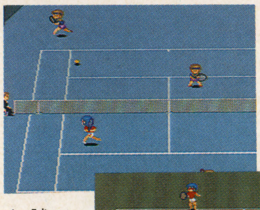
スーパーファミリーテニス

押しも押されぬ名作テニスゲームがついにSFCに登場だ！　イキのいい選手と多くのコートをひっさげて、またキミのスポーツ根性を揺さぶってくれるぞ。コートの中では絶対泣かない、意地でも泣かないというプレイヤーよっといで！

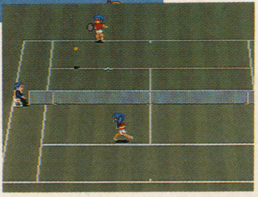
SFC	6月25日発売	
SPG	8M	P
ナムコ		￥7,900

勝っても負けても『ファミテニ』で流す汗はいつだって心地よい！

FCからスタートした名作テニスゲームが、パワーアップしてSFCに！　今回の最大のウリは、マルチタップをつなげば1～4人でのダブルスが楽しめるようになったこと。選手にはそれぞれ個性があるので、ヘタな人でもハンデをつければ上級者との対戦もOKだ。トップスピン、ロビングなどの球を使い分け、コートに栄光の勝利を飾ろう！



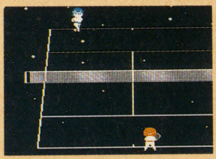
⬅4人入り乱れてのダブルスがいちばん燃えるのだ。



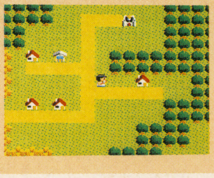
➡同じ選手どうしで試合することも。テクニックの勝負！

『ファミリーテニス』の歴史

FCで高い人気を誇ったこのシリーズはPCにも登場。それぞれ個性的なコートとモードが用意されていた。登場選手をみると、当時どんな選手が世界で活躍していたかを垣間みることができる。ちなみにPC版も4人のダブルスが可能だった。



⬅FCは宇宙を舞台にしたコートも。



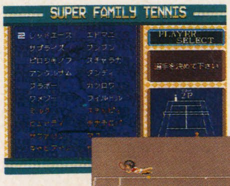
⬅PCはクエストモードつきだった。

モードは2つでオマケもアリ！

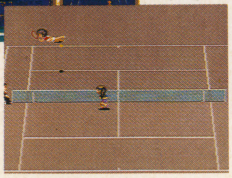
試合のモードはこの2つ。少ないようだが、ダブルスなどで組合せを変えてプレイすれば楽しみ方は無限大だ。トーナメントでは、クリアするとナムコットシアターモードが登場する。

エキジビションモード

COMか友だちを相手に1戦楽しむモード。4人でダブルスもできる。



⬅選手もコートも自由に選べる。遊び方イロイロ。



➡手に汗握る攻防戦！　制するのはどっちだ。

トーナメントモード

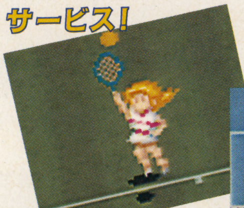
対COMのトーナメント戦。優勝するとシアターモードで遊べるぞ。

⬅世界一への道のりは長い。がんばれ！

➡シアターモードはストーリーを追うのだ。

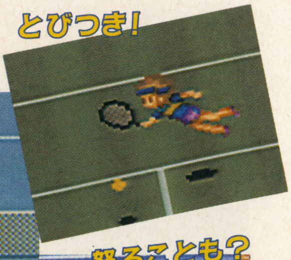
選手たちの動きも表情豊か

登場する選手は、男女あわせて総勢20人。個性的なデータをつかむのが勝利のポイント。それぞれのアクションや表情が豊かでつい感情移入してしまう！　腕に自信のない人は能力の高い選手を選んで。

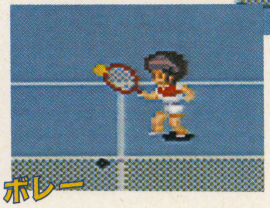


⬅スコーンといきたいね。

⬆高い球がきたらチャンス！



➡離れている球はこうだ！



⬅ネットぎわの魔術師だい！

➡ダブルスの仲間が球を当てると…。

©(株)ナムコ

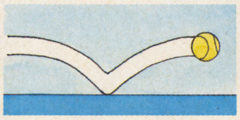
コートも豊富でいろんな試合が楽しめるのだ！

選手のデータや球の打ちわけも大切だけど、戦いの舞台となるコートのことも忘れちゃいけない。基本は右の3種類のコートで、それぞれボールのバウンドの高さ、球足の速さが変わってくるのだ。それに加えて、今回は5種類のリゾートコートがキミの活躍を待っている。ある条件を満たすといろんなアトラクションがとび出して、プレイヤーの心をなごませてくれるのだ。

基本となる3種のコート

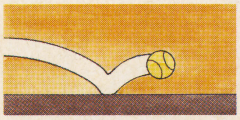
ハード

ゴム張りのコートで、バウンド前と後の球速、弾道の変化はほとんどない。



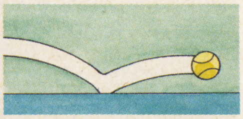
クレイ

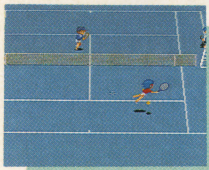
土のコートで、バウンドすると球速が落ち、高さも低くなる。



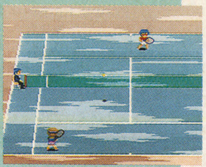
グラス

芝生のコート。バウンドすると高さは低くなるが球速は落ちない。

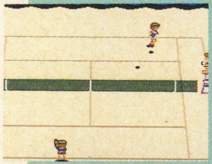




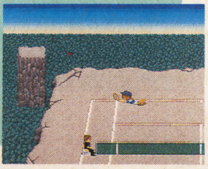
⬅ハードはもっとも基本のコート。初心者はまずここで練習だ。



➡朝もやで球が見にくい。コートの選択も勝つためには重要なのだ。



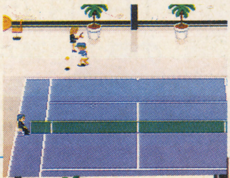
⬅砂のコートはバウンドすると砂にあとがつく。リアルなのはいいけれど……。

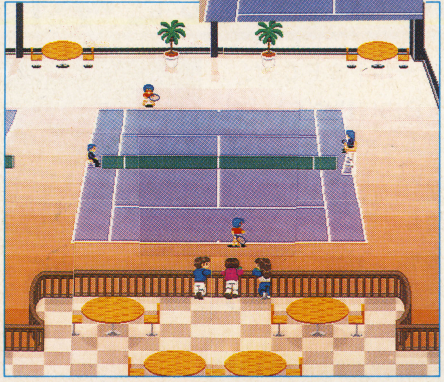


➡おっとコワイ！　ボールが谷底に落ちていく。選手は落ちないから安心。

北海道トマムリゾート

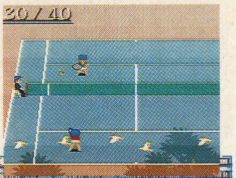
アフタースキーはテニスを楽しもう！　このコートでジュースになるとウエイトレスがジュースを持ってくる。

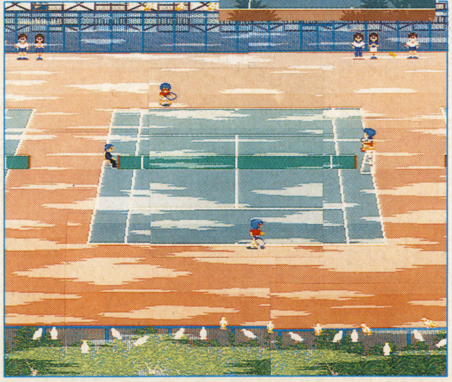




軽井沢テニスロッジ

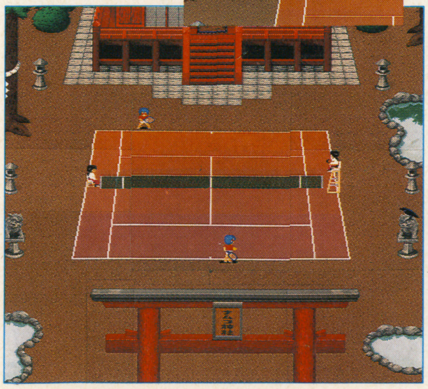
高原のテニスコートは朝もやがかかったり、晴れて木陰ができたり。白いハトが羽ばたくシーンもあるぞ。





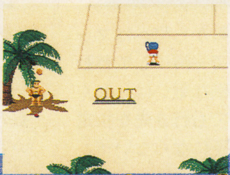
京都ナムコ神社コート

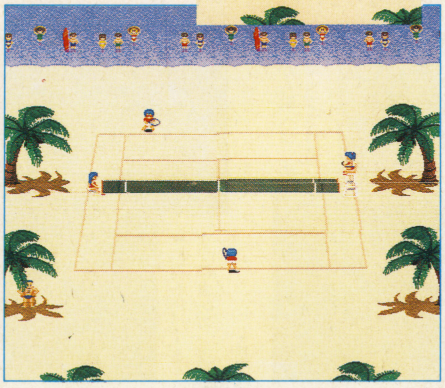
神社だから当然下は土。神社の下に球をいれると、猫がビックリして飛び出してくるぞ。



沖縄ムーンビーチ

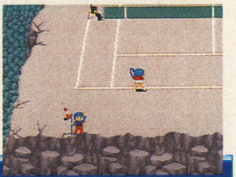
沖縄の太陽の下でもテニスしよう！　左下のヤシの木に球を当てると、ヤシの実が落ちて……。

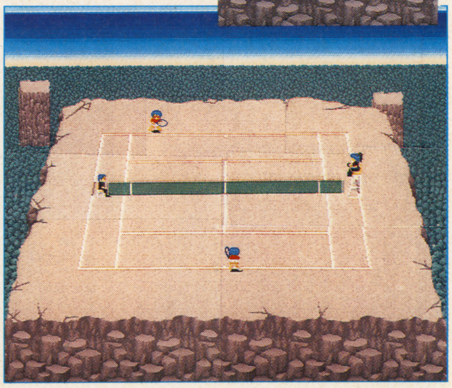




ヘブンズタワー絶壁コート

コートから外れた球はすべて崖の下に落ちていく。この岸壁は登山家が登山中で、頂上に着くと旗を立てて喜ぶのだ。





20ものシナリオが魅力的だ！

SWORD WORLD SFC™

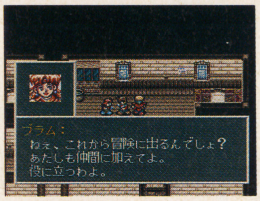
ソード・ワールドSFC

安田均氏率いるグループSNEが、TRPG（テーブルトークRPG）の魅力に満ちた世界を展開するぞ！

SFC	8月上旬予定		
	RPG	12M	Ⓑ
	T&Eソフト		¥9,800(予)

TRPGを親に持つ、これぞ本格派のRPGだ！

ＴＲＰＧとは、進行役のゲームマスターを中心にゲームが進んでいくボードゲームのＲＰＧのこと。ゲームマスターの腕しだいでストーリーが無限に広がっていくため、根強い人気を持っている。そんなＴＲＰＧの魅力をギッシリ詰め込んでＳＦＣに登場するのが、この『ソード・ワールドＳＦＣ』だ。パーティは自由に組めるし、仲間の種族によってストーリーの展開も変わる。大小20にも及ぶシナリオ数も、プレイヤーの冒険心を刺激するのだ。さあ、キミはこのゲームの中で、どんな冒険をするのかな？



⬆加えた仲間によっても、ゲームの展開が変わってくる。

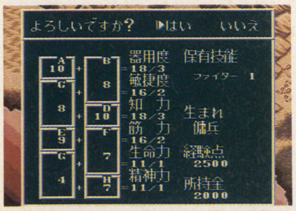
⬅キャラたちの会話やバックストーリー等が物語を彩る。

TRPGがゲームの根本なだけに、普通のRPGとは一風変わったシステムが採用されている。キャラクターの個性や会話が大切にされているし、遊びやすさも重視されているのだ！

個性的なシステムについのめり込む

キャラクター

主人公となるキャラクターは、人間やエルフなどの種族、戦士やレンジャーといった技能を選択して作成する。パラメータも器用度、敏捷度、そして知力、筋力、生命力、精神力など細かく分かれ、成長のしかたやゲームの展開に影響してくるのだ。各シナリオで得た経験点を自由に振り分ける成長システムも斬新！



⬆主人公のステータスは、ある法則によって決定。不満ならやり直しも可能。

MAP

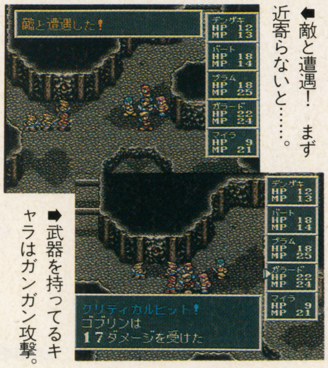
このゲームでは、町から町へはマップ上で指定するだけで一瞬にして移動できる。移動中の面倒な戦いはしなくていいのだ。町の中でも行き先を指定するだけだから、迷子にならないぞ。

⬅町から町へはこの全体マップで移動。

⬅町の中では行き先を指定するだけ。

バトル

戦闘はタクティカルコンバットと名付けられた新システムを採用。移動マップがそのままバトルフィールドになるのだ。敵との距離感が大切にされていて、戦い方により幅が生まれたのだ。

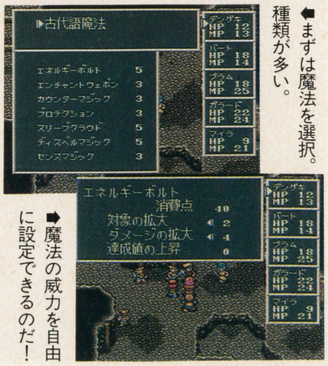


⬅敵と遭遇！ まず近寄らないと……。

⬅武器を持ってるキャラはガンガン攻撃。

魔法

魔法はいろんな系列の物が存在することも大きな特徴だが、威力や攻撃範囲を使用時にプレイヤーが設定できるようになっている。敵が複数のときは範囲を広げたり、思いのままなのだ。



⬅まずは魔法を選択。種類が多い。

⬅魔法の威力を自由に設定できるのだ！

©1993 T&E SOFT／グループSNE

『SWORD WORLD』の世界を思いっきり冒険しよう!

WELL COME TO SWORD WORLD

あなたの力が剣となり、精神力が魔法となるフォーセリアの世界。ここでのみあなたは、日常では体験できない冒険を楽しむことができるのです。まず冒険の序章となるシナリオ1を、誌上で体験してみましょう!

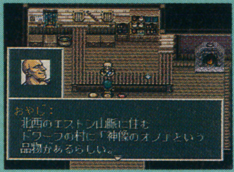
ACT 1 仲間との出会い

冒険者になるべく、なけなしの金で買った小さな剣と鎧(よろい)を身につけたデンゲキ。まず仲間を探すためにパダの町の宿屋を訪ねた。そこでドワーフのガラード、魔法使いのリザンら4人が仲間に。

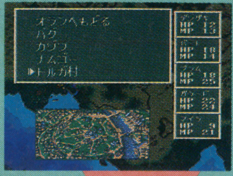
⬅5人パーティじゃないと冒険できないのだ。

ACT 2 出発

奇跡の店を訪ねると、初めてのクエストが待っていた。踊る胸を押さえ、ドワーフの村トルガへ出発だ!



⬅「神像のオノ」ね……。僕らにまかせて!

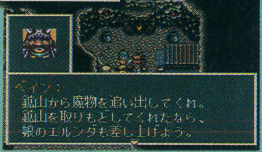


⬅地名が出れば全体マップですぐ移動できる。

ACT 3 ドワーフの話

ドワーフの村の村長を訪ねると、デンゲキたちが求めるオノは鉱山の奥にあるという。しかし、鉱山は魔物に占領されていて近寄れないらしい。さあ、戦いが始まる!

⬆そいつは強いのかな? でもガンバるぞ!

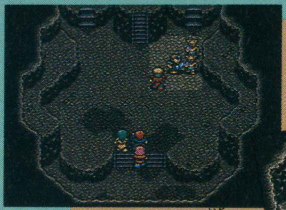


➡こんなイベントも。どうする?

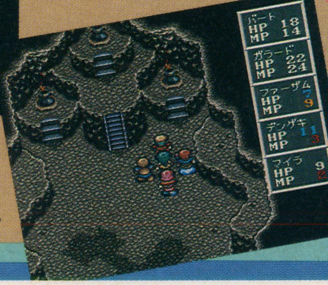
ACT 4 立ちふさがるダークエルフ

ゴブリンの群れを倒しながら鉱山の奥へ進んで行くと、そこにはゴブリンを操るダークエルフの姿があった。部下を前衛に出し、戦いを挑(いど)むダークエルフ。その時デンゲキは精神を集中した。「ライトニング!」精神力の消費は大きいが、攻撃範囲と威力を最大限に広げた魔法は前衛のコボルドを貫通し、ダークエルフを攻撃した。「今だっ!」敵がひるんだそのスキに、戦士たちが距離を詰めて踊りかかる。苦闘のすえデンゲキたちは「神像のオノ」を手に入れた。

⬅ダークエルフに魔法で攻撃! 貫通する魔法もある。



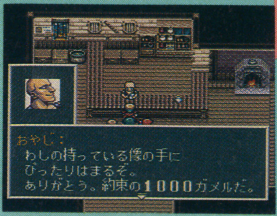
⬆相手が弱ったら肉弾戦を挑む。あとひと息だ。



➡これで勝利! 後は奥の祭壇を調べよう。

ACT 5 戦いの報酬

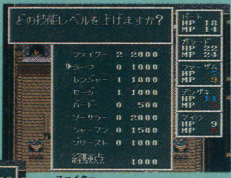
アイテムを持って奇跡の店に帰ると、主人は約束の報酬1000ガメルといくらかの経験ポイントをくれた。初めての戦いを終えたデンゲキたちは、勝利の余韻をかみしめつつ宿屋へと向かった。



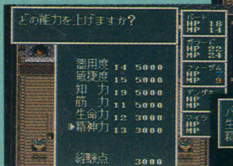
➡まっ、ラクな仕事だったかな。報酬も多いし。

ACT 6 成長

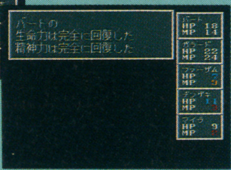
宿屋は、仲間たちの楽しそうな声に満ちていた。勝ち得た経験ポイントで、どう自分を成長させようか話しているのだ。「ワシは筋力を上げたいのう」「私は戦士の技能が欲しいわ」この世界では、それぞれが理想どおりに自分を成長させられる。成長がすむと、デンゲキは仲間と祝杯をあげ、休息をとるためベッドに入った。



⬆戦士(ファイター)などの技能を新たに追加することもできる。



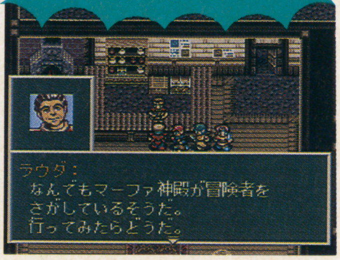
⬆魔力、攻撃力を上げたいのならステータスを。



⬆すべて終わったら体力回復。おやすみなさい……。

そして新たな冒険を求めて

仲間を得、初めのシナリオをクリアしたデンゲキたちには、さらなる冒険が待っている。20ものシナリオを堪能(たんのう)してくれ!



正統派RPGの続編登場!

英雄伝説II

The Legend Of Heroes II

ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

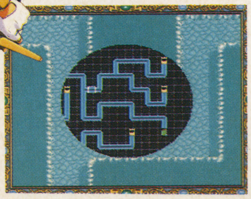
親切なシステムと豊富なイベントがウリの『ドラスレ』。スケールもアップした続編の発売はもうすぐだ!

SFC	6月4日発売		
	RPG	12M	Ⓑ
	エポック社		¥9,800

待望の『II』はシステムも遊びやすさも断然アップ!

➡『II』の主人公で、ファーレーンの王子。すべての面で父セリオスの子供時代にそっくり。

今度の『ドラスレ』は新しいことを満載して、前作より大幅にグレードが上がっているぞ! まず、ウインドウが小さくなり視界が広がったこと。そして、SFC版オリジナル機能として、ダンジョンに欠かせないオートマッピングを導入。さらに、新しい2つの呪文など……。ますますプレイしやすく、親切度120%だ!



⬆このオートマッピングさえあれば迷子にならなくて済むね。

➡ウインドウが小さくなり全体的にスッキリ見やすい。

新呪文が登場

前作にはなかった新しい呪文が第3章からお目見えするぞ。下の説明のとおり、これらは賢さ=呪文能力を変化させる効果があるのだ。だんだん強くなる敵に応じるために、忘れずに買っておこう。

⬆先に進むにしたがって、こういう攻撃補助系の呪文は重要になってくるぞ。

呪文名	効　果	価 格
エント	自分や味方の呪文能力を上げる。これをかけてもらったキャラの呪文の威力が増す、心強い攻撃補助呪文だ。	500G
ストール	敵1匹の呪文能力を下げる。これにかかると、呪文の効果が弱まるぞ。強力な呪文を使う敵に効果的だ。	500G

アイテムを一部紹介

ワプの翼　価格 ——

1度訪れたことのある町や村に、一瞬で戻ることができる。何回でも使える重要アイテム。

レスの葉　価格 50G

非常に多くの水分を含んでいる薬草。その葉から絞った液体はHPを100回復する。

毒消し草　価格 5G

体内に入った毒を清め、健康な状態に戻す効果がある草。常にいくつかは携帯しておきたい。

ビスのキノコ　価格 ——

精神的な疲れをとり、失ったMPを回復することができる。モンスターからしか入手できない。

切　符　価格 100G

それぞれの大陸をつなぐ船に乗るために必要なアイテム。港町に行けば買うことができる。

バクヤク　価格 ——

ある物を爆破するために必要。また、戦闘中敵に使うと大ダメージを与えることができる。

ヨシュアの目　価格 10G

周囲の様子を描きだし、マップを見ることができる。2章以降はオートマッピングが可能になる。

ヨシュアの鏡　価格 ——

ヨシュアの目と同じ効果を持つが、何度使ってもなくならない便利なアイテムだ。

Ⓒ日本ファルコム／Ⓒエポック社

「イセルハーサ」の世界を所狭しと飛びまわれ

舞台は『Ｉ』と同じ「イセルハーサ」と呼ばれる世界で、前作の20年後から物語は始まる。この世界では様々な出会いが待ってるのだ。前作で活躍したあの仲間たちも、随所に登場して主人公アトラスの冒険を助けてくれる。まずは、自分の足ですべての国を歩き回って人々の話を聞こう。

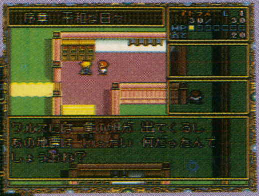
⬅『Ｉ』でも登場した大盗賊ゲイル。今回も手助けしてくれるぞ。

❶ファーレーン王国からスタート

ファーレーン王国は、イセルハーサの中央にあるアトラスの父セリオスが治める国だ。アトラスは、各国の王に親書を届けるように、と父に命じられ旅立つことになる。そのころ、城の近くのクルスの村に出現した竜の卵が原因で、この平和な国にモンスターが現れるようになったのだ！

⬆アトラスはいたずら三昧の日々を送っていた。

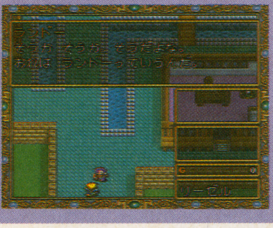
⬇見知らぬ土地へいざ、出発！



⬆竜の卵は良い事の前兆と思われていたが……。

❷ウォンリーク公国

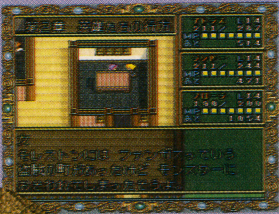
ファーレーンの隣国、ウォンリーク公国には船で行くことができる。ここでは、不良にからまれたアトラスを助けてくれたランドーが、仲間になってくれるぞ。ランドーは、筋肉モリモリで肉弾戦もおまかせという変な呪文使いだ。ちょっとドジで短気だが、彼が仲間になったことで旅もいちだんと楽になるぞ。



⬅頼んでないのにムリヤリ仲間になるランドー。でも頼りになるヤツなのだ。

❺モレストン共和国

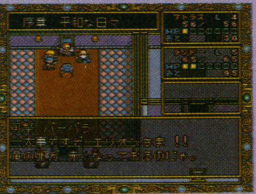
この国で、かつてモンスターに襲われ消息をたった盗賊たち。その行方を捜すうちに、アトラスたちは地下世界へつながる不思議な洞くつを見つける。新しく仲間にシンディを迎えて、この先にはどんな冒険が待っているのか!?



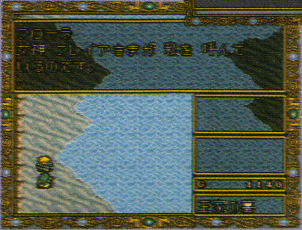
⬆盗賊たちはどこへ行ったんだろう？

❸ラヌーラ王国

この国は『Ｉ』でリュナンと名乗り、セリオスと冒険をともにしたエリオン王が治める国。ここでは思いもよらない異変が起こる。竜の卵が赤く変色し、中から大量のモンスターが続々と出現してくるのだ。事件の究明に乗り出すセリオス王とそれを追うアトラス。そして、女神フレイアに導かれたというお嬢様、フローラが仲間に加わり、ここでパーティは３人になる。また、前作にも登場し、今では真面目(？)に「ボアード海運」を経営している、元海賊のボアードとの再会もあるぞ。



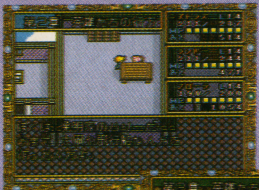
⬆卵から出てきたモンスターに大パニック！



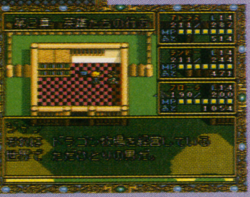
⬅女神に導かれたというフローラがここで仲間に。

❹ソルディス王国

ここソルディスは母ディーナの故郷で、アトラスの祖父が治めている国だ。大したイベントも起こらないので、モレストンに向かうための中継点と考えていいだろう。ただ、ここには発明家のハリーがいることを気にとめておこう。



⬆現在ハリーは強力な武器を開発中とか。



➡世界で唯一ドラゴンがいる町があるぞ。

MIGHTY Final Fight

マイティ ファイナル ファイト

ワラワラと現れる敵どもをボカスカなぐる！　この快感が魅力のファイナルファイトが「マイティ」となってFCに見参！　とーぜん、主人公はコーディー、ガイ、ハガーのパワフルトリオ。新たな技を身につけ悪を倒せ！

FC	6月11日発売	
ACT	2M	——
カプコン		¥6,500

人気格闘アクションがカワユイキャラで再登場

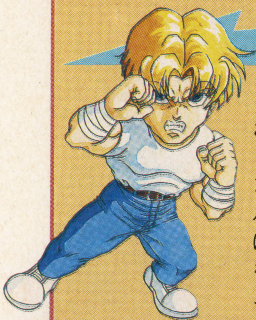
カンタン操作でハデなアクションが楽しめる『ファイナルファイト』。あの名作が、わかりやすいゲームシステムなどの魅力はそのままに、カワイイ三頭身キャラで遊べるのだ。

さらにうれしいことに、敵を倒すと得られる経験値によって、マイキャラがレベルアップできる！　レベルアップすると、通常のパンチやキックが強力になることはもちろん、特殊攻撃のレパートリーまで増えちゃうのだ。マッドギアの悪者どもを蹴って殴って強くなれ！

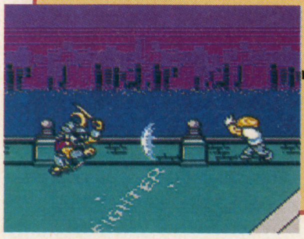
⬅ボタン連打で大技が出せるぞ。ⒶとⒷを同時に押せば必殺技だ。

カワユクなってもバリバリに強い!!　主役の3人だぜ

コーディー



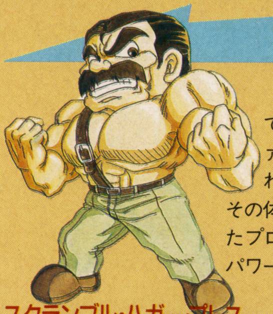
スピード、パワーの両面においてバランスのとれたストリートファイター。生来のケンカの天才だけに、マーシャルアーツを取り入れたその技は天下一品。さらに、ナイフを持てばその攻撃力は倍増！　このゲームの主人公である。



トルネードスウィープ

レベル4から使える技。強力な気合い弾を敵に向かって放つことができる。

ハガー

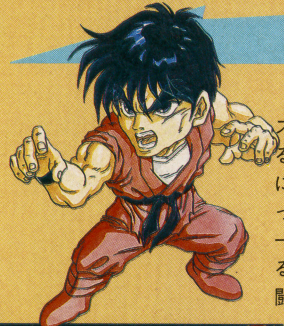


メトロシティ市長で、元ストリートファイターという風変わりな経歴の持ち主。その体格の良さを生かしたプロレス技で、抜群のパワーをほこるキャラだ。

スクランブル・ハガー・プレス

ハガーが体を張って敵に体当たりする技。レベル4から使用可能。高速に移動することにも利用できる。

ガイ



忍者の血をひき、スピードを身上とする格闘家。アメリカに武者修行をしにやってきた。友人のコーディーに助太刀するべくマッドギアに闘いを挑む。

ソニックキック

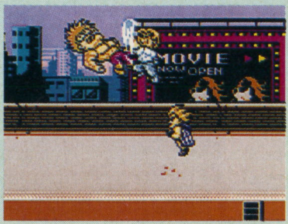
バックジャンプしたのちにⒷを押すことで、敵に向かって素早くキックすることができる。

©CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.

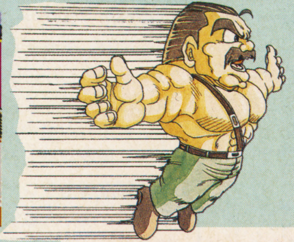
さらわれたジェシカを救うため、愛を賭けて戦え！

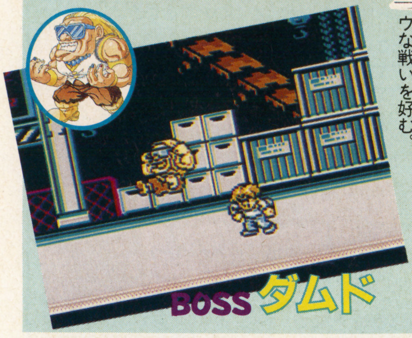
ステージ1 ストリート

陽の光もろくに当たらない、ダウンタウンのストリート。この地区を牛耳るダムドを追い求め、コーディーたちはビルの屋上をつたって廃倉庫へ進もうとする。



➡屋根づたいに廃倉庫へと急ぐコーディーだが……。



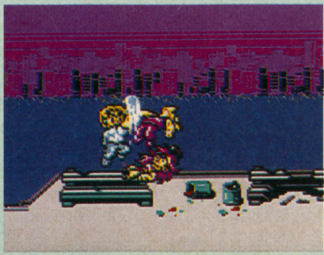


⬅性格がズルがしこくヒキョウな戦いを好む。

BOSS ダムド

ステージ2 公園

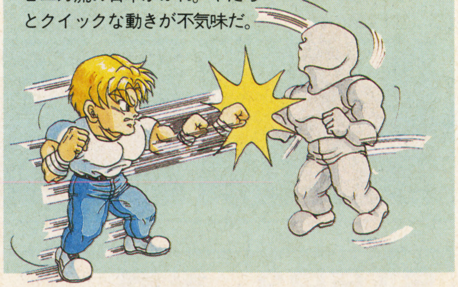
人々の安らぎの場所であるはずの公園。しかし、悪党マッドギアの心ないしわざにより、人通りはほとんどなくなってしまった……。その出口には何が潜んでいるのか？



⬅公園内は、マッドギアの連中だけ。デンジャラスゾーンだぜ。

BOSS ソドム(弟)

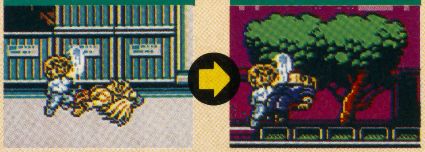
⬆二刀流の日本かぶれ。やたらとクイックな動きが不気味だ。



バンバン敵を倒して

主人公たちは、敵をバンバン倒すことによって経験値を得る。得られる経験値は、敵の倒しかたによって変化するらしい。一定以上の経験値を得られれば、レベルが上がり攻撃力が増大するぞ。

レベル2　レベル3

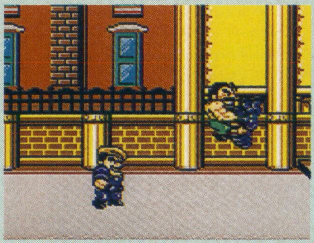


⬆レベルが上がると、敵に与えるダメージが大きく変化する。ザコを楽々やっつけられるぞ。

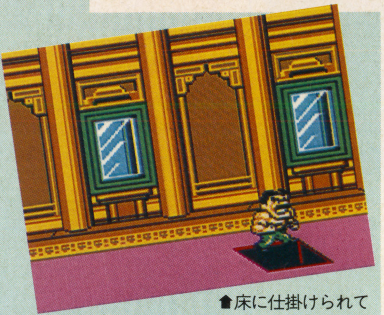
レベルアップせよ！

ステージ3 豪邸

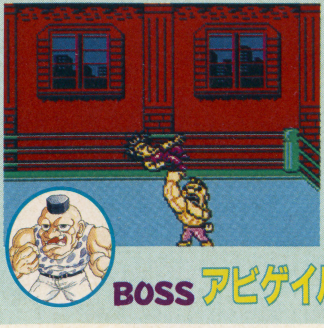
マッドギアの隠れ家を発見したコーディーたちは、正面から一気に乗りこむ。そこには、ヤツらが盗んだと思われる盗品がズラリ。その中を進んでいくと、そこにはワナが……。



⬆敵の隠れ家の豪邸内。マッドギアの連中の容赦ない攻撃はちょっとツライか？



⬆床に仕掛けられていた落し穴に、みごとにはまってしまう。

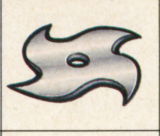
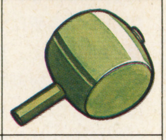


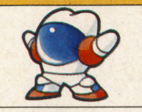
⬅怪力自慢の単細胞男。ハガーに劣らぬ攻撃力だけに、慎重に臨むべきだ。

BOSS アビゲイル

アイテムを利用して効率よく倒せ

ステージの各所に落ちているアイテムを取ろう。攻撃力が上がったり、ダメージが回復できたりするぞ。ライフゲージは要チェック！

ナイフ	手裏剣	ハンマー
		
コーディー専用。投げることも可能。	ガイ専用。最大8個までストック可。	ハガー専用。ずばぬけた破壊力！

フード	ハート	モビちゃん	$袋
			
体力を少し回復してくれる。ぜひゲットしたいものだ。	プレイヤーのストックが1つ増える。見逃さないように。	プレイヤーのストックが2つも増えるお得なアイテム。	コンティニューが1回分増える、ありがたいアイテム。

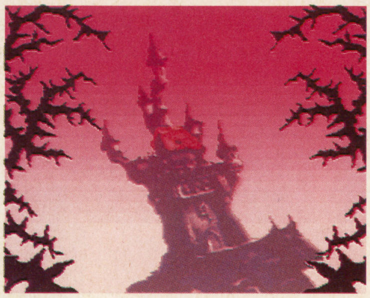
ドラゴンズマジック

SFC	6月25日発売	
ACT	8M	——
コナミ		￥8,800

メーカーからの一言
独特のグラフィックとサウンドが印象的な横スクロールACTです。どうぞよろしく!!

勇士ダークが大ハッスルなのだ!

かつてゲーセンを賑(にぎ)わせたL.Dゲームの名作『ドラゴンズ レア』が、タイトルを少しだけ、ゲーム内容をかなり変えてSFCで再登場。シンプルな操作でスリリングなアクションが楽しめるぞ。さあ、数々の難関を乗り越えて、狂暴なドラゴンからダフネ姫を救い出せ！



⬅設定やグラフィックの雰囲気は原作そのまま。ファンも納得のいくデキだ。

STEP1 全体マップ

レベル（ステージ）は全部で24。それぞれのレベル内のどこかにある出口にたどりつくと、新たなレベルへの道が出現する。一度クリアしたレベルは何度でもプレイできるので、残り人数やライフが少ない時は無理せず簡単なレベルで補充せよ。

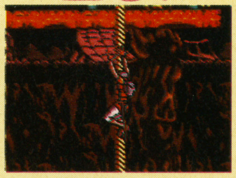
⬆レベルをクリアするごとに、移動できる場所が増えていくというワケ。

STEP2 移動

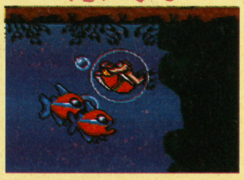
移動の基本は左右移動とジャンプ。ジャンプはボタンを押し続けることによって滞空時間を稼げる。地形から足を踏み外すと、いくらライフが残っていてもアウト。具合が悪いことに慣性がかなり働くので、他のゲーム以上に神経を使おう。〝しゃがみ〟の動作は、地味ながら敵をよける時など、意外に使える場面がある。

跳ぶ!

登る!



泳ぐ!



仕掛けを利用するのだ

普通に進むと、絶対たどり着けない場所にある出口。特殊な仕掛けを作動させて、新たなルートを切り開こう。

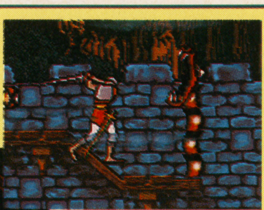
⬅かなとこを火の上まで押して足場にするとか。

⬆バネで大ジャンプするとかしようね。

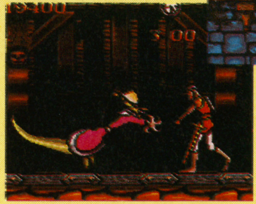
⬅シーソーでおもりを飛ばすとか。

STEP3 戦闘

ダークのメイン武器は両手持ちの剣。攻撃範囲はせまいけど威力はバツグン、ほとんどの敵を一撃で倒せる。しゃがんでいる時やジャンプ中は剣を振れないので注意。剣が届かない場所にいる敵は飛び道具で対処せよ。飛び道具は3種類、使用回数制限はないけど一度にひとつしか持てないので、状況に合わせた選択を。



⬆剣の当たり判定はそれほどシビアじゃない。



⬅大きめの敵は飛び道具1発じゃビクともしない。

DEAD!

敵との接触でライフが0になったとき、フィールド最下段の足場のない場所に落ちたとき、炎に触れたとき1ミスだ。レベルごとの制限時間をオーバーしても×。

飛び道具を使いこなせ

オノ	最初から持っている武器。威力はヒョロい。
ナイフ	真っすぐ飛ぶ。威力はそこそこ。これで大抵は困らない。
投げ星	威力は最高だが、敵に命中しないと戻ってきてダメージに。

待ち受ける激ムズステージ

難易度は、はっきりいって高いデス。根気とガッツと時の運で乗り切れ！

レベル1

⬅ここで基本操作をマスターすれば無敵……かな。

レベル4

⬅勇士ダークのまわりだけライトな洞くつ面(高度なしゃれ)。足もとに注意せよ。

レベル8

⬇ブーラブラと動く巨大ヘビとの対決だ。

レベル5

©1990 Bluth Group. Ltd., used underlicence from Don Bluth Multimedia, Inc. 〝DRAGON'S MAGIC〟 is a trademark of KONAMI.

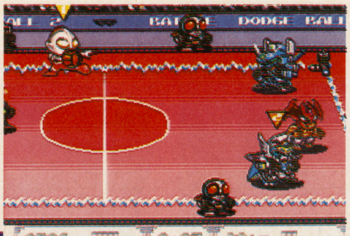
バトルドッジボールII

SFC		
7月発売予定		
SPG	12M	
バンプレスト		¥9,600(予)

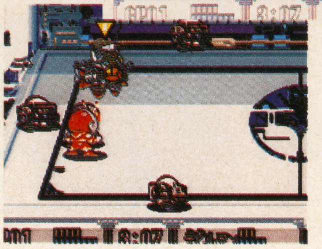
メーカーからの一言
コンビネーションや特殊ショット等、新規軸も満載。必殺技も全員が2つずつ持っているぞ。

ヒーローたちの趣味は、ドッジボールだったのか…

ヒーローキャラが、ドッジボールを繰り広げる『バトルドッジボール』の続編が登場。今回はアクションもバリエーション豊かになり、チームメイトと組んでのコンビネーションプレイが可能になっている。さらに必殺技、特殊ショットのパターンも大幅にアップ。よりエキサイティングなドッジボールが楽しめてしまうのだよっ。



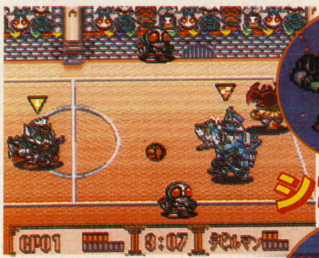
↑ジャンプして打つ。ジャンピングショットだ!



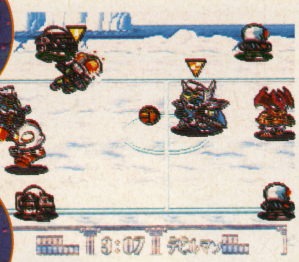
←味方を足場にして大ジャンプショットもできる。

多彩なモードとコートがイイんだ

このゲームではアクションの練習をさせてくれる修業、RPG風に楽しめるシナリオ、そして2人対戦の3つのモードが用意されている。それぞれキャラのパスワードを取っておけるので、シナリオや修業で成長させたキャラを2人対戦で戦わせるなんてこともできるのだ。8つの超個性的なバトルフィールド(コート)も戦いを一層熱くさせてくれるハズだ。

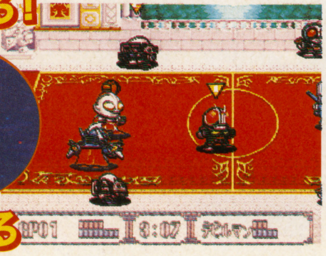


↑ごく普通のノーマルステージはこれ1つのみ。



↓氷のステージはツルツル滑る。ダッシュもふんばりも利かない。

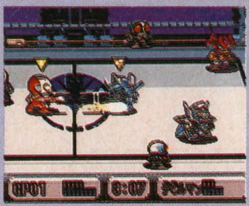
↑ダウンタウンステージではボールに爆弾が仕込んであったりも。



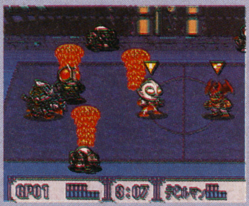
↓重厚な雰囲気のただよう王宮のステージでの戦い。

ポイントを稼いでレベルアップ 最強のチームを作り上げよう!

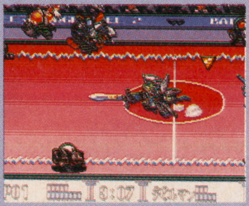
試合中に敵のボールをキャッチすると、キャラがポイントを稼ぐことができる。ポイントを貯めるとレベルが上がり、新しい必殺技が使えるようにもなるのだ。ここでは、レベル1の必殺技をほんの一部紹介しよう。どれもこれも、ど派手な技ばかりだぞ。



地に足を着けて構え、ドンと踏み出してビームを発射。これを3回繰り返すと必殺技、ナックルシューターが炸裂(さくれつ)する。

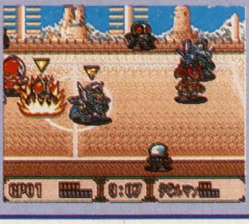


デビルマンのレベル1の必殺技はデビルファイアー。大きく息を吸い込み、火を吐くと、相手コートに火柱が立つぞ。



疾風飛翔剣(しっぷうひしょうけん)は01の必殺技。構えて、剣を抜き、つっこむだけ。シンプルで簡単そうだけど、これがすごくかっこイイんだ。

背中からインコムを発射するといえばMK-Vの技。インコムの発射部分が光を放ち、地面に大爆発が起こるのだ。



これもすごく派手な技。ゴーッと炎が吹き上がり、そして止ると、四方から黒球が体に吸い込まれていく。敵コートは火の海。

©石森プロ・東映 ©円谷プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©BANPRESTO 1993(仮面ライダー倶楽部を使用しています)(永井豪のCBキャラワールドを使用しています)

第3次スーパーロボット大戦

SFC	7月下旬予定		
	SLG	12M	Ⓑ
	バンプレスト		¥9,800(予)

メーカーからの一言
巨大ロボットファン必見。隠しイベント満載で君の知識量が試される！ でもSLGなんだよ。

人気ロボットとキャラクターが勢ぞろいのゼータクSLGなのだ

なつかしのアニメキャラとそのロボットが、地球圏を舞台に繰り広げるスペースオデッセイＳＬＧ！ 「マジンガーＺ」「ゲッターロボ」「機動戦士ガンダム」など、個性あふれるロボットたちがそれぞれの個性的な必殺技をもって戦うのだ。対するはシャアや機械獣といった、悪のヒーローたちで、アニメでアムロたちを苦しめただけあって、一瞬も気がぬけないぞ。力を合わせて地球に平和を取り戻せ！

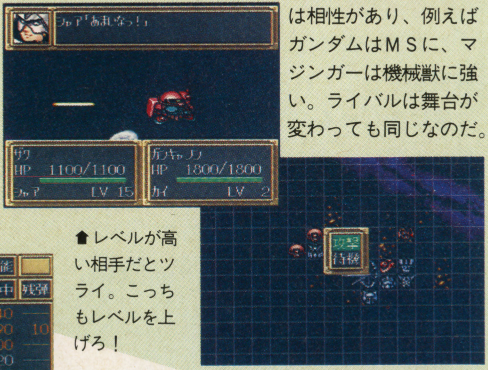
⬆まさにロボットアニメのオールスターゲーム。力を合わせて戦うのだ！

ただの戦いでは終わらない！ コクのあるバトルが魅力だ

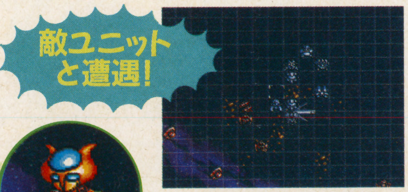
ゲームの基本はＳＬＧだけど、ただユニットを動かして戦うだけではない。ロボットの武器を状況に合わせて選択したり、相性を考慮したりと戦略性も高いのだ。おまけに戦闘中に援軍があらわれたり、キャラどうしで会話が交わせたりとイベントも充実。ストーリーも選択肢によって別のルートをたどれるようになっていて、戦いの舞台は広がるばかり。キミもこの魅力的な舞台で大暴れしよう！

POINT 1 パイロットのレベルと相性に注目

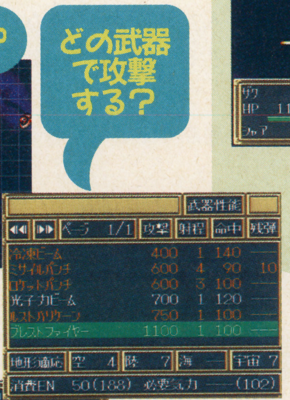
パイロットは戦って経験を積めば成長する。レベルが上がれば命中率、回避率が上がるのだ。またロボットには相性があり、例えばガンダムはＭＳに、マジンガーは機械獣に強い。ライバルは舞台が変わっても同じなのだ。



⬆レベルが高い相手だとツライ。こっちもレベルを上げろ！



⬆敵が機械獣だからこっちはマジンガーだ。



⬅近接、間接、命中率を頭に入れて武器選択だ。

⬅バトルはアニメーションで表示されるぞ。

➡１撃で倒さないと反撃される。ただ相手の射程が短いと届かないことも。

⬆敵を一掃、と思ったら敵に援軍が出現！ こんなイベント満載で戦いは進んでいくのだ。負けるな！

POINT 2 ヒーローたちならではのコマンドもあるぞ

通常の戦闘コマンドの他に、敵を味方に引き入れる「説得」、特殊な効果を生み出す「精神」コマンドなどが登場。うまく使って戦いを有利に進めよう！

⬅ただ今シャアをアムロが説得中。でも寝返らないだろうな？

➡これがウワサの「精神」コマンド。何が起こるかはヒミツ。

©東映 ©ダイナミック企画 ©東北新社 ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPRESTO

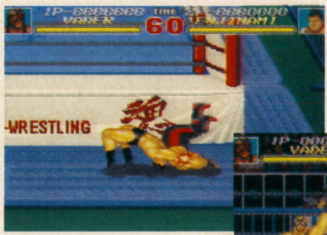
新日本プロレスリング 超戦士 IN 闘強導夢

SFC	8月下旬予定	
SPG	16M	——
バリエ		¥9,800(予)

メーカーからの一言
プロレスファン納得！　新日公認＋16Mパワーでスポーツゲームのバリエが贈る究極の1本!!

戦いのワンダーランドに集う戦士たちの白熱バトル

プロレスにすべてをかけた男たちが、今ＳＦＣで闘強導夢に集う（つど）！　人気レスラーがリングせましと立ち回るさまは、コントローラを通してキミの闘争心をかきたてるハズだ。おまけに新日の坂口征二社長が自ら監修しているので、選手たちの動きもイキイキしているぞ！



⬅場外でも容赦なく大技が炸裂（さくれつ）。このバトルに燃えなきゃ男じゃない！

➡勝ったレスラーはそれぞれ個性的な勝利のポーズを見せる。勝者の特権だ！

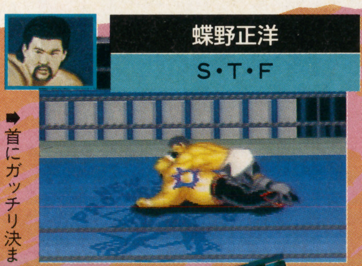
個性派選手10人の必殺技をあますところなく再現

ゲームに登場するレスラーは、新日の中でも高い人気を誇る10人。細かい動きからそれぞれの必殺技まで、あますところなく忠実に再現されているのがファンにとってはたまらないところ。マルチタップをつなげば4人でのタッグマッチもできるので、いろんな組み合わせでプレイすればアツくなること間違いナシだ。このゲームがきっかけでプロレスファンになっちゃった、なんてことにもなるかも知れないぞ!?

長州力
リキラリアット

⬅相手をロープに飛ばしての力（リキ）ラリアットで、相手はもう虫の息。これで勝ったも同然！

蝶野正洋
S・T・F


➡首にガッチリ決まると強いぞ！

獣神サンダーライガー
シューティング・スター・プレス

⬅これがライガーの決め技だッ！

藤波辰爾
ドラゴン・スープレックス・ホールド

➡スープレックスからそのままフォールに持ち込める大技だ。

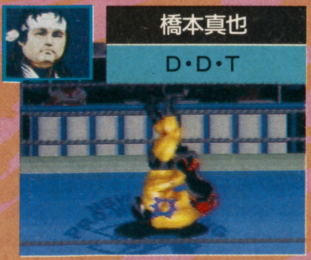
ザ・グレート・ムタ
ムーンサルト・ボディ・プレス

➡1回転する華麗なボディプレスだ。

スコット・ノートン
パワースラム

➡パワーとスピードが要求されるスラム。

橋本真也
D・D・T


⬇天竜の技を独自に開発してモノにした強力な技なのだ。

馳 浩
ノーザンライト・スープレックス・ホールド

⬅名前も長いが威力も大きい！

ビッグ・バン・ベイダー
ベイダー・アタック

⬆持ち前の体重を武器にして体当たり！　よい子はマネしないでね。

トニー・ホーム
フライング・ショルダー・アタック

➡ジャンプして威力をアップさせた技だ。

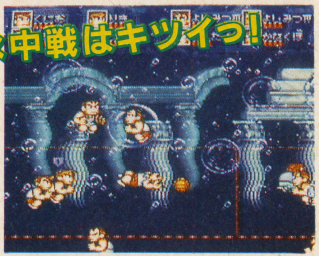
©NJPW ©VARIE 1993

くにおくんのドッジボールだよ♡ 全員集合!

SFC	8月発売予定	
SPG	12M	Ⓑ
テクノスジャパン	¥9,600(予)	

メーカーからの一言
楽しいからドッジボールだ!! ドッジゲームの元祖のパワーを見せつけちゃうぞ!

ドッジ片手に西から東、インターナショナルくにおくんだい!



水中戦はキツイっ!

万能スポーツ選手のくにおくんが、こんどは世界14か所を舞台に、ドッジボールで大乱戦だ。戦いの舞台となるコートは水の中だったり宇宙だったり、もう大変。投げる、受ける、よけるなどの操作性もバツグン。最大4人まで遊べる、超国際派スポーツゲームの誕生だ。総力を上げて世界制覇を目指せ!

⬆イタリア戦は水没した遺跡での戦いだ、ブクブク…。

これじゃ水球だって!

⬅ブラジルは有名なコパカバーナ海岸で水上ドッジだ。

無重力

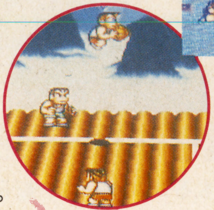
⬆宇宙戦まである。ランダムに重力反転を起こすデンジャラスなステージ。

空中パスだぁ〜

⬅別名トーテンポール攻撃。高い。

必殺技がメチャスゲー

空中パスは、下の選手が上の選手を投げちゃう超ロングパス。その他ラグビーパスや時間差攻撃など強力技がイッパイあるぞ。



ジャンプ!!

3つのモードで楽しさ33倍だ

遠征➡	世界各国の強豪と戦い、勝ち抜くモード。
対戦➡	最大4人の友達と白熱の対戦ができるのだ。
めちゃぶつけ➡	必殺技が乱舞するスーパードッジだぞ。

課長 島耕作
ザ・スーパービジネスアドベンチャー

SFC	9月発売予定	
AVG	8M	Ⓑ
ユタカ・バンダイ	¥9,800(予)	

メーカーからの一言
あなたのジャッジでシナリオが変わる、マルチシナリオシステム採用のニュービジネスゲーム。

世界を股にかけるビジネスマンの、大人のアドベンチャー

このゲームは、実力派ビジネスマン島耕作となって、人間の利害、思惑入り乱れる会社世界を生き抜くアドベンチャーだ。青年誌コミックが原作なだけに、シビアで単純には解決できない問題がいっぱいの大人っぽい仕上がりになっている。原作者の弘兼憲史氏が監修にあたり、それらの難しいテーマをスリリングなストーリー展開で、サラリと見せてくれるぞ。

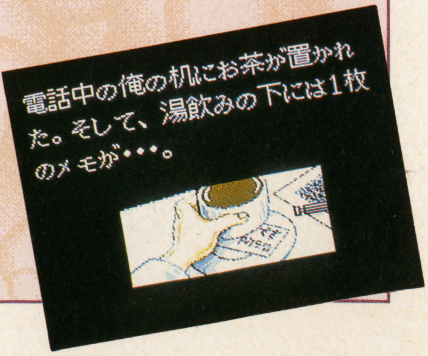
進化したアドベンチャー「マルチ展開システム」とは

一本道のアドベンチャーではない、無数の可能性が楽しめるのがこのシステム。プレイヤーの性格により悪の島耕作でも正義の使者・島耕作でも、ちゃんとドラマが展開するぞ。選択によっては、コミックでは敵のキャラが友だちになるなど意外な展開が楽しめるのだ。

アメリカへ…

⬆SFCの大容量をぞんぶんに活かした、豊富なビジュアルシーンが楽しめる。

➡ビジネスマンは眠らない。夜は星空が友だちさ。



➡イケない恋の予感!?

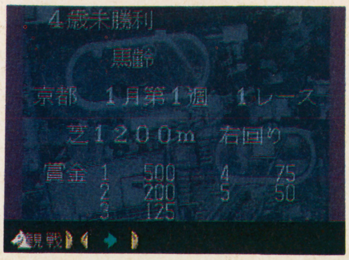
©1993 TECHNOS JAPAN CORP. ©弘兼 憲史/週刊モーニング ©YUTAKA 1993 MADE IN JAPAN
※画面は開発中のものです。

スーパー競馬

SFC	8月10日発売		
	SLG	8M	Ⓑ
	アイマックス		¥9,700

メーカーからの一言
競走馬育成のすべてをリアルにシミュレート。あなたの愛馬が今、ゲートインする……!!

馬と騎手を育てて、G1レースを目指せ!



➡さあ、レースの始まりだ。君の馬はどんな成績を残すのか？

カッコいいスター騎手の登場もあり人気沸騰中の競馬。このゲームは1千万円の資金を元に、調教、騎手の育成から馬主まで、競馬のあらゆる要素を自分で手がけるオイシイゲームだ。しかも、競馬ファンなら誰でも知ってるフジTV「スーパー競馬」とタイアップしているぞ。データもモチロン最新だし、期待できる1作なのだ。

馬券でウハウハ!

スーパー競馬でおなじみの大川慶次郎氏、井崎脩五郎氏、吉田均氏が鋭い予想を展開する本格的な競馬が楽しめる。馬券も単勝、複勝、連勝複式から選べるぞ。万馬券を狙ってガバガバ稼ごう。

1 仔馬に英才教育だ

種付けをするか、市場で仔馬を買って、一流の競走馬に育て上げよう。芝、ダート、プール調教など、さまざまな調教を行うことによって君の馬は本物のサラブレッドに成長するのだ。

2 騎手だって訓練しだい!

専属の騎手を雇い、納得いくまで訓練しよう。騎乗訓練以外のダイエット、体調調整なども大切な要素だ。訓練を積むことによって騎手もレベルアップするぞ。また、はじめからベテランの騎手を雇うこともできる。

3 いよいよレースに参戦

十分に馬と騎手が育ったら、まずは新馬戦にチャレンジしよう。好成績を残せば、やがては有馬記念などの大レース（G1）に出場できるようになるぞ。

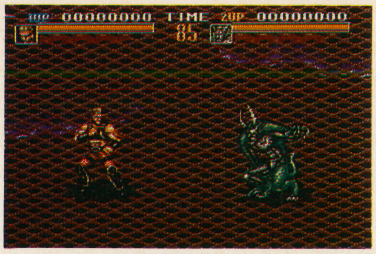
目指せ、G1レース!

デスブレイド

SFC	7月16日発売		
	ACT	12M	——
	アイマックス		¥9,700

メーカーからの一言
百戦錬磨の強者たちが繰り広げる情け無用の非武装デスマッチ。アーケードの名作をここに再現。

力だけがすべての世界で王になる奴は？

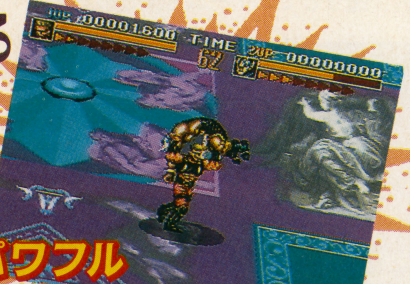


➡対戦モードは3本勝負だ。もちろん2人同時プレイもアリ。

力だけがすべてのこの世界では、王とても例外ではない。5人の勇者からマイキャラを選び、他の4人とのデスマッチに勝ち抜くと国王との最終戦が待っている。そして、みごとその戦いに打ち勝てば新しい王として世界に君臨できるのだ。果たしてキミは、力で世界を制することができるか!?

パワーゲージを光らせろ

このゲームのウリは約100種類に及ぶ強烈な技の数々だ。なかでも体力メーターの下にあるパワーゲージがフルになったときしか使えない、必殺技の威力は絶大。パワーゲージは攻撃やダメージを受けることで少しずつ増加する。不利になればなるほど、大技が出やすくなってるのだ。



パワフルバスター

個性あふれる5人のキャラ

ファイター マイケル
最も平均的なキャラ。必殺技はパワフルバスターだ。

アマゾネス シンディ
職業は殺し屋。スピードが速いぞ。必殺技はチキンロッククラッシュ。

ヘラクレス ポン
腕力が自慢。必殺技はパワフルドライバーだ。

ミノタウロス シャンカール
力強く、素早いキャラ。角を利用したミキサーハリケーンが必殺技。

ビースト フレア
人の脳が主食。ダイビングフェイスクラッシュで相手の頭を割るぞ。

©1993 I'MAX ©フジテレビ ©1991 DATA EAST CORPORATION

ザ・ラストバトル

SFC	発売日未定		
	RPG	12M	Ⓑ
	テイチク		価格未定

メーカーからの一言
「世界観の確立」と「自由度の追求」。相反する要素が両立する練りに練ったゲーム。乞う御期待！

祖国滅亡！ とり残された少年の運命は？

主人公の少年が住む国は隣国と戦争中。ある日彼に、隣国が使う不思議な力の正体を探れ、という命令が下った……。斬新な魔法システムがウリのこのＲＰＧは、キム皇こときむらはじめ氏の最新作。期待しちゃうね。

⬆４種類の魔法の元「マナ」を合成して、自分で魔法を作る新システムを採用。作った魔法には名前をつけられるぞ。

⬆主人公が敵を探りに出かけた直後、祖国は攻め滅ぼされてしまう。少年は１人で取り残されて……。

敵を追いつめた!!

➡始めは混戦状態。やがて敵を取り囲み……。

まったく新しい戦闘システム

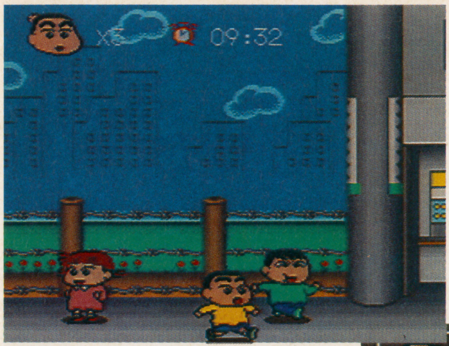
戦闘画面でコマンドを入力すると、オートでマイキャラが動きまわり敵を攻撃！ 大迫力のバトルを展開するのだ。

クレヨンしんちゃん

SFC	発売日未定		
	ACT	12M	——
	バンダイ		¥9,500(予)

メーカーからの一言
しんちゃんが大活躍！ ひまわり幼稚園の仲間も加わって、もう大変！ というゲームだよ!!

テレビと同じ声でしんちゃんがしゃべるACTだぞ！



ついに『クレヨンしんちゃん』が横スクロールＡＣＴになってＳＦＣに登場。ステージ途中にある分岐点で選ぶ道により、３通りの展開が楽しめるマルチステージ構成になっているぞ。また、各ステージごとの目的を一定時間内に済ませ、ゴールに到着すればステージクリアだ。進んでいるとき、大人に遭うとミニゲームも楽しめるぞ。

楽しい演出がいっぱい

テレビアニメと同じ声でしんちゃんがしゃべってくれるこのゲームは、ほのぼのとした楽しい演出がいっぱいだ。４コママンガ風のオープニングデモに始まって、ゲーム中はしんちゃんのかわいいしぐさでもうメロメロ！ 誰でもしんちゃんファンになること間違いなしなのだ。各ステージのオチも楽しませてくれるよん♥

よじのぼる

泣く〜

物を投げて戦うぞ

しんちゃんは、落ちてるものを拾い敵にぶつけて攻撃するんだ。敵が投げてきたものをキャッチして投げ返したりもできるぞ。得意攻撃は、でんぐり返しアタックだ。

⬇しんちゃんちのご近所がゲームの舞台だ。サカナ屋さんだってあるんだよ。

©テイチク ©臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日 ©BANDAI 1993

夢幻の如く

SFC	8月発売予定	
RPG	8M	Ⓑ
インテック	¥9,800(予)	

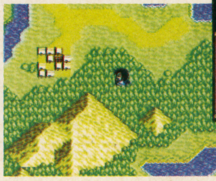
メーカーからの一言
「本能寺の変」を生き延びた織田信長が再び天下を狙う！　戦国ファン必見の戦国伝奇ＲＰＧ!!

死んだはずの信長が生きていた!?

1582年「本能寺の変」で、志(こころざし)なかばで世を去った織田信長。その信長が生きていたら!?　大胆な設定で話題の本宮ひろ志氏のコミックがＲＰＧになったぞ。信長が秀吉の前に現れ、さらに魔ものたちが……。史実をひっくり返す壮大なストーリーがキミを待ってるぞ。

バテレンの襲撃だ！

⬇なぜ信長は、本能寺から生還できたのか？



⬆この写真のように、戦闘には多彩なバリエーションがある。法力も使えるぞ。

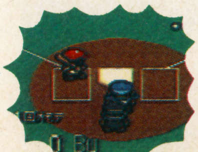
東尾修 監修 スーパープロ野球スタジアム

SFC	7月発売予定	
SPG	4M	Ⓑ
徳間インターメディア	¥8,900(予)	

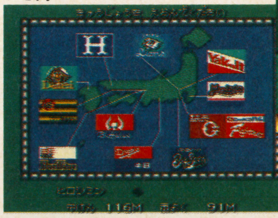
メーカーからの一言
ＧＢ(ゲームボーイ)版『プロスタ』のスーファミ版だ。合体、新投球法、クローズアップ画面と興奮満載だぞ！

落合と清原が合体すると「落原」!?

選手を合体させちゃう、奇想天外なモードがついたプロ野球ゲームが登場するぞ。元の選手の血液型や星座の相性で、合体選手の強さが決まるのだ。ＧＢ(ゲームボーイ)版がさらにパワーアップされ、130試合の公式戦やトーナメント戦も楽しめるぞ。



⬇12球団はそれぞれホームグランドを持っているぞ。



⬆乱闘のあと、退場させられちゃうこともあるのだ。

大好評

バー方式投球法だ！

このバーで球道を指定すると、内角低め、外角高めなど細かく設定できる。

ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦

SFC	8月発売予定	
RPG	12M	Ⓑ Ⓜ
バンプレスト	¥9,800(予)	

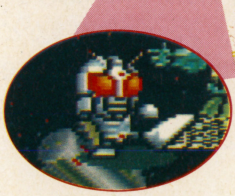
メーカーからの一言
シナリオのクリア条件によって人口が減るぞ。5つのマルチエンディングで目指せ完全クリア。

ガンダム・ライダー・ウルトラマンが勢ぞろい

⬆地球を遠く離れ、宇宙空間でもバトルが！

⬇ウルトラ怪獣とライダー怪人が出現！

⬆突如現れた怪獣、怪人、ロボットたち。奴らの目的はいったい何だ？



ガンダム・仮面ライダー・ウルトラマンシリーズのおなじみヒーローたちが共演(？)しちゃうＲＰＧが、この『ガイアセイバー』。これだけ正義の味方が勢ぞろいしたら、どんな悪の組織もお茶の子さいさいって感じだよね！

力を合わせて 戦うのだ!!

Ⓒ1993 INTEC INC　本宮ひろ志／スーパージャンプ／(有)モト企画
Ⓒ徳間書店インターメディア(株)　Ⓒ石森プロ／東映／円谷プロ／創通エージェンシー／サンライズ／BANPRESTO

大工の源さん（仮）

SFC	発売日未定		
	ACT	8M	——
	アイレム		価格未定

メーカーからのひと言
ついに『源さん』がSFCで登場。木づち片手にコミカルアクション。スクーターにも乗るぜ！

木づち片手に、源さんが今日も行くのだ

ＦＣやＧＢでおなじみのＡＣＴ、大工の源さんがＳＦＣにも進出。今回源さんを悩ませる敵はまたもや黒木組。タイムマシンで未来からやって来た黒木組の社長の子孫が、現代の社長に入れ知恵をしたらしい。反省の色も無く再び暴れる黒木組に源さんの怒りが爆発する。ストーリー重視の展開で、本を読む感覚で遊べちゃうぞ。

⬆源さんのトレードマークは頭のねじりハチマキと大きな木づち。決まってるねえ。

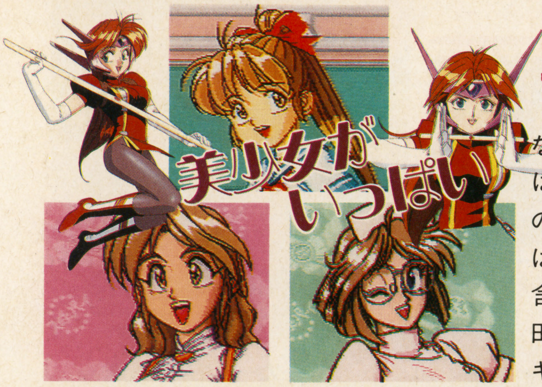
⬆ボスだ！　源さん座ってる場合じゃないぜ目の前のは手榴弾だ！

⬅こんなかわいい源さんが痛快なアクションを見せてくれるのだ。

美少女雀士 スーチーパイ

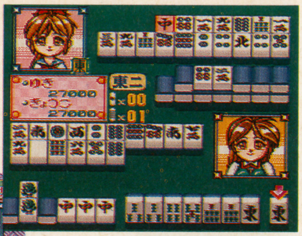
SFC	7月30日予定		
	ETC	16M	P
	ジャレコ		￥9,700

メーカーからのひと言
正義の雀士スーチーパイが謎の美少女雀士軍団を相手に大活躍。キミもスーチーパイに会おう。



私たちと麻雀してね♡

主人公も対戦相手もみーんなみんなとびきりの美少女なんていう、麻雀ゲームが登場するのだ。遊べるモードはストーリー、フリー、女王位戦の３つ。中でもストーリーモードは、３種類のサブゲームなんかも含まれていて楽しさいっぱい。園田健一氏のデザインした魅力的なキャラにノックアウトされるなよ。



⬆ビジュアルはかわいいけど、けっこう本格派な２人打ち麻雀なのだ。甘くみるなよっ。

⬅ストーリーモードでは途中で３種類のサブゲームが遊べる。

超ゴジラ

SFC	発売日未定		
	ACT	12M	——
	東宝		価格未定

メーカーからのひと言
リアルな移動システムと熾烈な戦闘。映画とゴジラとＳＦＣへのコダワリが結実。乞うご期待。

ファン待望のゴジラ出現す！

来年には新作映画の公開をひかえている「ゴジラ」。その人気者が一足先にＳＦＣで大暴れする。ゴジラを操作し、マップを進み、目的の敵怪獣と出会ったらバトルに突入。おなじみのキングギドラ、メカゴジラなどももちろん敵として出演し、映画なみの迫力あるバトルを見せてくれるのだ。

©1993 IREM CORP. ©1993 K.K.DCE/JALECO LTD. ©1993 TOHO LTD.

ラプラスの魔

SFC	7月30日発売	やのまん	RPG	¥9,800

パソコンの名作が再び

グループSNEが4～5年前にパソコンで手掛けた名作RPG。ゴーストハンターとなり、幽霊屋敷へと乗り込んでいく主人公を待ち受けるものは……!? システムも遊びやすく改良され、ストーリーともに不気味な雰囲気、3Dの臨場感を満喫できる1本。

⬅美しいビジュアルが雰囲気を盛り上げる。

➡妖しい館の中は3Dダンジョン。モンスターも出現する。

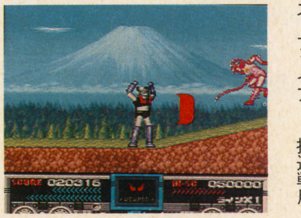
マジンガーZ

SFC	6月発売予定	バンダイ	ACT	¥8,800

進め、ぼくらのマジンガーZ

懐かしのロボットヒーロー、マジンガーZが活躍する横スクロールACT。群がる機械獣を相手に多彩なアクションを駆使して突き進むのだ。ロケットパンチ、光子力ビームなどの必殺技ももちろん健在。自分のプレイを再現できるリプレイデモ機能付きなのも、マニアにはうれしいね。

⬅デモでは歌詞も流れる。いっしょに歌ってくれよ。



⬅これは攻撃の一つ。ブレストファイアー。接近戦用。

最速情報

『DQⅣ』の陽気な武器屋が帰ってきた!!

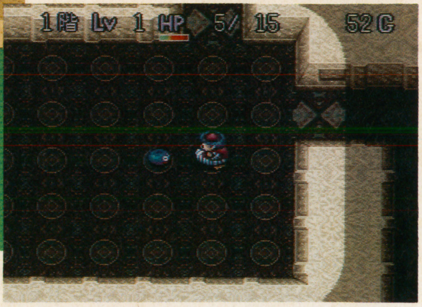
トルネコの大冒険 不思議のダンジョン

SFC	発売日未定		
	RPG	容量未定	Ⓑ
	チュンソフト		価格未定

懐かしい友達に再会したような感激!

⬆えええっ、トルネコに奥さんや子供がいたの!? なんて言ってる人は、『Ⅳ』をもう一度じっくりプレイしてみなさい。

⬇複雑なダンジョンを巡るRPG。こいつは、もしや斜め上から見たあのスライム!? 戦闘シーンもこのゲーム独特の味付けがされている。

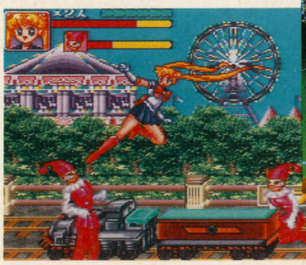


『DQⅣ』の第3章の選ばれし勇者といえば!? そう、武器屋のトルネコ。自分の店を持つために、武器を手に入れて売ったり、モンスターと戦ったりして、せっせとお金を稼いでいた働き者だ。そのトルネコが今度はSFCで、自分の大きな夢と愛する奥さん、そしてかわいい子供のために再び冒険に出発する。待ち受けているのは、入り組んだいくつものダンジョン、そしてたくさんのモンスターとの戦いだ。果たしてトルネコの抱く大きな夢とは!? そして、彼はその夢を実現することができるのか!?

他にも注目の超新作が続々登場

まずエンジェルからは、アニメで大人気の『セーラームーン』がSFCで発表された。横スクロールの格闘ACTで、2人同時プレイも可能。うさぎ、亜美、レイ、まこと、奈美子の5人の美少女戦士を操って、東京の平和を守るために戦うのだ。夏発売予定、¥9,800(予)、12M。タイトーからは野球ゲームの人気シリーズが、これもSFCで登場。タイトルは『スーパー究極ハリキリスタジアム』で、選手も球団も実名になり、さらに究極リアルな野球が楽しめそう。発売は12月予定、価格は未定。

⬇TVアニメの声優の声で、美少女戦士がしゃべる。ああ、感激。



⬆広島の北別府と巨人の松井の対決。やっぱ実名はうれしい。

©安田均／グループSNE ©HUMMING BIRD SOFT ©ティーフォーツー・ミュージック ©1993 YANOMAN ©1992 CHUN SOFT

SUPER FAMICOM 新作発売

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
5月21日(金)	NBAオールスターチャレンンジ	SPG	¥8,800	アクレイムジャパン	B
5月22日(土)	ファイナルファイト2	ACT	¥9,000	カプコン	
5月28日(金)	スーパースラップショット	SPG	¥8,500	アルトロン	P
	パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!	ETC	¥9,800	ケイエスエス	P
	セプテントリオン	ACT	¥8,500	ヒューマン	
6月4日(金)	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	RPG	¥9,800	エポック社	B
6月11日(金)	日本プロ麻雀連盟推薦 プロ麻雀 極	ETC	¥9,600	アテナ	P
	コスモポリス ギャリバン	ACT	¥8,800	日本物産	
	スーパーフォーメーションサッカーII	SPG	¥8,500	ヒューマン	B
6月18日(金)	トムとジェリー	ACT	¥8,900	アルトロン	
	早指し 二段森田将棋	ETC	¥14,800	セタ	B M
	神聖紀オデッセリア	RPG	¥9,500	ビック東海	B
6月21日(月)	スーパースコープセット (スーパースコープとスーパースコープ6のセット)	STG	¥9,800(込)	任天堂	
	スペースバズーカ	STG	¥6,500(込)	任天堂	
6月25日(金)	GP1	RCG	¥8,800	アトラス	
	三国志正史 天舞スピリッツ	SLG	¥12,800	ウルフ・チーム	B M
	ドラゴンズ マジック	ACT	¥8,800	コナミ	
	シルヴァ・サーガ2	RPG	¥9,800	セタ	B
	エストポリス伝記	RPG	¥8,900	タイトー	B
	スーパーファミリーテニス	SPG	¥7,900	ナムコ	P
6月下旬	マジンガーZ	ACT	¥8,800(予)	バンダイ	
7月2日(金)	ファーストサムライ	ACT	¥7,800	ケムコ	
7月8日(木)	ランセイバー	ACT	¥8,500(予)	ホリ電機	
7月9日(金)	エイリアン3	ACT	¥8,800	アクレイムジャパン	
	スーパーハイインパクト(仮称)	SPG	¥8,800	アクレイムジャパン	
	ヨッシーのクッキー	PZG	¥6,600	BPS	
7月10日(土)	ストリートファイターIIターボ	ACT	¥9,980(予)	カプコン	
	ワールドサッカー	SPG	¥9,500(予)	ココナッツジャパン	B
7月14日(水)	スーパーマリオコレクション(仮称)	ACT	¥9,800	任天堂	B
	ヨッシーのロードハンティング	STG	¥6,500(込)	任天堂	
7月16日(金)	デスブレイド	ACT	¥9,700	アイマックス	
	WWFロイヤルランブル	SPG	¥9,800	アクレイムジャパン	
	魍魎戦記 MADARA2	RPG	¥9,800	コナミ	B
7月21日(水)	マリオとワリオ	ACT	¥6,800	任天堂	M
7月23日(金)	メガロマニア 時空大戦略	SLG	¥12,800	イマジニア	P M
	スーパー・ジェームスポンドII	ACT	¥8,800	ビクターエンタテインメント	
7月30日(予)	美少女雀士スーチーパイ	ETC	¥9,700	ジャレコ	P
	大爆笑人生劇場 どきどき青春編	ETC	¥8,800	タイトー	B
	ラプラスの魔	RPG	¥9,800	やのまん	B
7月上旬	全日本プロレス	SPG	¥9,800	メサイヤ	P
7月中旬	パティームーン	ACT	¥8,900(予)	バリエ	
7月下旬	スーパー競走馬 風のシルフィード	SLG	価格未定	キングレコード	B
	スーパーF1 サーカス2	RCG	¥9,500	日本物産	B
	第3次スーパーロボット大戦	SLG	¥9,800(予)	バンプレスト	B M
	宇宙の騎士 テッカマンブレード	ACT	¥8,800(予)	ベック	
	デバステイター	ACT	価格未定	マイクロワールド	
7月予定	ウイングコマンダー	STG	¥9,800	アスキー	P
	スーパーエアダイバー	STG	¥8,900(予)	アスミック	
	化学者ハリーの波乱万丈	ACT	価格未定	アルトロン	
	スーパー スラム ダンク	SPG	¥8,900	ヴァージンゲーム	P
	スーパーチャイニーズワールド2	A・RPG	¥9,500	カルチャーブレーン	B
	サンリオワールド スマッシュボール!	ACT	¥8,980	キャラクターソフト	P
	スーパーカジノ シーザースパレス	ETC	価格未定	ココナッツジャパン	P M
	TRIFF 大西部アニマルの秘宝	SLG	価格未定	サイクロン	B
	ワールドヒーローズ	ACT	¥9,800(予)	サンソフト	
	聖剣伝説2	RPG	¥9,800	スクウェア	B
	スーパーバック・トゥ・ザ・フューチャーII	ACT	¥9,000	東芝EMI	P
	東尾修監修 スーパープロ野球スタジアム	SPG	¥8,900(予)	徳間インターメディア	B
	バトルドッジボールII	SPG	¥9,600(予)	バンプレスト	P
	ソニックウィングス	STG	¥8,800(予)	ビデオシステム	
7月予定	バズー! 魔法世界	RPG	¥9,800	ホット・ビィ	B
	仮面ライダーSD	ACT	¥8,800(予)	ユタカ・バンダイ	
	サージェントサンダースコンバット	SLG	¥9,800	ヨネザワPR21	B M
8月6日(金)	大仁田 厚 FMW	SPG	¥9,800	ポニーキャニオン	
8月10日(火)	スーパー競馬	SLG	¥9,700	アイマックス	B
8月25日(予)	サラブレッド ブリーダー	SLG	¥9,700	ヘクト	B
8月27日(予)	樹帝戦記	SLG	¥9,600(予)	エニックス	B
8月上旬	ソード・ワールドSFC	RPG	¥9,800(予)	T&Eソフト	B
8月下旬	美少女戦士セーラームーン	ACT	¥9,800(予)	エンジェル	
	MOTHER2 ギーグの逆襲	RPG	価格未定	任天堂	B
	新日本プロレスリング 超戦士 IN 闘強導夢	SPG	¥9,800(予)	バリエ	
	トリネア	A・RPG	¥9,800(予)	やのまん	B
8月予定	MVPベースボール(仮称)	SPG	¥8,800(予)	アクレイムジャパン	
	キネシス	PZG	価格未定	アルトロン	B M
	夢幻の如く	RPG	¥9,800(予)	インテック	B
	SD飛龍の拳	ACT	¥9,500	カルチャーブレーン	P
	スーパー信長の野望 全国版	SLG	価格未定	光栄	B
	くにおくんのドッジボールだよ全員集合!	SPG	¥9,600(予)	テクノスジャパン	B
	Jリーグサッカー プライムゴール	SPG	¥8,500(予)	ナムコ	P
	ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦	RPG	¥9,800(予)	バンプレスト	B M
	ヒューマンベースボール	SPG	¥8,600	ヒューマン	B
夏予定	ニトロパンクス マイトヘッズ	ACT	¥8,800	アイレム	
	ユートピア	SLG	¥9,500	EPICソニーレコード	B M
	激突弾丸自動車決戦 バトルモービル	ACT	価格未定	システムサコム	
	スーパー3Dベースボール	SPG	価格未定	ジャレコ	B
	餓狼伝説2 新たなる闘い	ACT	¥9,980(予)	タカラ	
	熱血バレーボール	SPG	価格未定	パック・イン・ビデオ	
	スーパーパワーリーグ	SPG	価格未定	ハドソン	B
	トールキンの「指輪物語」	RPG	価格未定	ロジーク	B
9月17日(金)	ファイナルセット	SPG	¥8,500(予)	オープンシステム	
9月上旬	トップレーサー2	RCG	価格未定	ケムコ	P
9月予定	お茶の間伝説	ETC	価格未定	I・G・S	B
	ソルスティスII	A・RPG	¥9,500	EPICソニーレコード	B
	ダライアスフォース	STG	価格未定	タイトー	
	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語 野球で勝負だくにおくん	SPG	価格未定	テクノスジャパン	
	クラッシック・ロード	SLG	価格未定	ビクターエンタテインメント	B
	課長 島耕作 ザ・スーパービジネスアドベンチャー	AVG	¥9,800(予)	ユタカ・バンダイ	B
10月15日(金)	風林火山	ETC	¥8,800	ポニーキャニオン	B M
10月下旬	超時空要塞 マクロス(仮称)	STG	¥8,700(予)	バンプレスト・ザムス	
10月予定	ZOOL	ACT	価格未定	インフォコム	B
11月下旬	アレサ	RPG	¥9,800(予)	やのまん	B
11月予定	G2 ジェノサイド2	ACT	価格未定	ケムコ	
	銅鑼王2(仮称)	ETC	価格未定	パウ	
	フォーチュン・クエスト	ETC	¥9,600(予)	バンプレスト・ザムス	B
秋予定	シェラザード伝説 黄金の帝国	RPG	価格未定	カルチャーブレーン	B
	デザートファイター	STG	¥9,800(予)	セタ	B
	アクタリオン	RPG	¥8,900(予)	テクモ	B
	Jリーグヒーローズ(仮称)	SPG	価格未定	ハドソン	
	雀獣学園(仮称)	ETC	¥8,900(予)	バリエ	
	中嶋悟監修 スーパーF-1ヒーロー2	RCG	¥9,800(予)	バリエ	B
	ジミーコナーズのプロテニスツアー	SPG	価格未定	ミサワエンターテインメント	P
12月上旬	スーパー・ドラッケン	RPG	価格未定	ケムコ	B
12月予定	スーパー究極ハリキリスタジアム	SPG	価格未定	タイトー	B
	バトルガールズ(仮称)	ETC	価格未定	パウ	
	Soul&Sword	RPG	¥9,500(予)	バンプレスト・ザムス	B
年末	はた山ハッチのパロ野球ニュース!実名版(仮称)	SPG	価格未定	エポック社	
冬予定	スーパー人生ゲーム	ETC	価格未定	タカラ	
年頭	歌舞伎町リーチ麻雀	ETC	価格未定	ポニーキャニオン	B
発売日未定	鉄道王 レールロードタイクーン	SLG	¥12,800	I・G・S	B
	スーパー将棋2(仮称)	ETC	価格未定	アイマックス	B

リスト

記号
B：バックアップ
P：パスワード
M：マウス

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
発売日未定	スーパー麻雀2(仮称)	ETC	価格未定	アイマックス	B
	R-TYPEⅢ	STG	価格未定	アイレム	
	大工の源さん(仮称)	ACT	価格未定	アイレム	
	スーパーフルメタル	SLG	¥8,800	アクレイムジャパン	B
	鋼鉄の騎士2(仮称)	SLG	価格未定	アスミック	B M
	ジヴィライデーション(仮称)	SLG	価格未定	アスミック	B
	KABUKI ROCKS	RPG	価格未定	アトラス	B
	レッド・オクトーバーを追え！	STG	価格未定	アルトロン	
	ラスベガスドリーム	ETC	価格未定	イマジニア	B M
	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	RPG	価格未定	エニックス	B
	アラジン	ACT	価格未定	カプコン	
	マスターオブモンスターズ 大魔王ガイアの誕生	SLG	価格未定	カプコン	B M
	飛龍の拳スペシャル スーパーファイティングウォーズ(仮称)	ACT	価格未定	カルチャーブレーン	P
	龍虎の拳	ACT	価格未定	ケイ・アミューズメント	
	NFLフットボール	SPG	価格未定	コナミ	
	がんばれゴエモン 奇天烈将軍マッキネス	ACT	価格未定	コナミ	
	スーパーノバ	STG	価格未定	コピアシステム	
	サンダーバード 国際救助隊出動せよ!!	ACT	価格未定	コブラチーム	
	将魔	ACT	価格未定	サミー	
	高校サッカー 全国制覇の夢	SPG	¥8,000(予)	サンソフト	
	ノスフェラトゥ	ACT	¥9,500	セタ	
	モンスターメーカー3	RPG	価格未定	ソフエル	B
	時空戦記SIEN(仮称)	ACT	価格未定	ダイナミック企画	P M
	アミュージングドリーム	RPG	価格未定	タカラ	B
	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	RPG	価格未定	チュンソフト	B
	ザ・ラストバトル	RPG	価格未定	テイチク	B
	戦国伝承	ACT	価格未定	データイースト	
	おざなりダンジョン	RPG	価格未定	DATAMポリスター	B
	キーパー	PZG	価格未定	DATAMポリスター	
	COTTON 100%	STG	価格未定	DATAMポリスター	
	テクモスーパーボール(仮称)	SPG	価格未定	テクモ	B
	ザ・ソードマニアック	ACT	価格未定	東芝EMI	
	超ゴジラ	ACT	価格未定	東宝	
	らんま1/2 朱猫団的秘宝	RPG	¥9,800(予)	東宝/小学館プロダクション	B
	イースⅣ MASK OF THE SUN	A・RPG	価格未定	トンキンハウス	B
	マサカリ伝説金太郎RPG編	RPG	価格未定	トンキンハウス	B
	エイトアワーズ(仮称)	RCG	価格未定	ナムコ	
	幽遊白書	RPG	価格未定	ナムコ	B
	クレヨンしんちゃん	ACT	¥9,500(予)	バンダイ	
	ヴェルヌワールド(仮称)	RPG	¥9,800(予)	バンプレスト・ザムス	B M
	フェイスボール2000	STG	価格未定	BPS	
	サンサーラナーガⅡ	RPG	価格未定	ビクターエンタテインメント	B
	雲にのる	ACT	価格未定	ヘクト	
	バトルトード	ACT	価格未定	メサイヤ	

DengekiComics
あの『赤(LASA)』がコミックに！
魍魎戦記摩陀羅全集VOL.5
MADARA赤(LASA) 第1巻
〜赤い髪の漂泊者〜
田島昭宇
5月26日発売
B5判変型 定価980円(税込)

続々刊行！電撃コミックス

DengekiComics
本格派美少女RPGコミック
イース ⑤
羽衣 翔
6月25日発売
A5判 定価750円(税込)

発売／主婦の友社 発行／メディアワークス

FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
5月21日(金)	ジョイメカファイト	ACT	¥4,900(込)	任天堂	B
6月11日(金)	マイティファイナルファイト	ACT	¥6,500	カプコン	
6月19日(土)	Jリーグ ファイティングサッカー	SPG	¥7,900	I・G・S	
6月中旬	パチ夫くん5	ETC	¥8,500	ココナッツジャパン	B
7月23日(金)	ソルダム	PZG	¥6,500	ジャレコ	
7月上旬	うしおととら	RPG	¥7,800(予)	ユタカ・バンダイ	B
7月下旬	甲竜伝説ヴィルガスト外伝	A・RPG	¥8,000	エンジェル	B
夏予定	大工の源さん2 赤毛のダンの逆襲	ACT	価格未定	アイレム	
10月予定	アルマジロⅡ	ACT	¥6,900	I・G・S	
秋予定	ロックマン6	ACT	¥7,800(予)	カプコン	
冬予定	RPG人生ゲーム	RPG	¥7,800(予)	タカラ	B
発売日未定	少年魔術師インディー	RPG	¥7,900	I・G・S	B
	オーバーロード	SLG	価格未定	アルトロン	
	レッドオクトーバーを追え！	STG	価格未定	アルトロン	
	ZARK・LEGEND 大魔王ザーク伝説	ACT	¥7,800	J&U	
	スペースオペラ 大いなる神々	RPG	価格未定	ソフトウェア興業	B
	グローブビート	ACT	価格未定	タイトー	
	ハリキリバレー	SPG	価格未定	タイトー	
	マサカリ伝説金太郎アクション編	ACT	価格未定	トンキンハウス	
	FC原人	ACT	価格未定	ハドソン	
	フィリックス・ザ・キャット	ACT	価格未定	ハドソン	
	ドラゴンボールZ	ETC	価格未定	バンダイ	
	ろくでなしブルース	ACT	¥7,800(予)	バンダイ	
	なかよしといっしょ	RPG	価格未定	ユタカ・バンダイ	B

電撃スーパーファミコン 第10号は 6/11(金)発売

★ 次号予告 ★

次号の特集は期待のストⅡターボ！聖剣伝説最新情報や桃太郎さくま氏とマリオ宮本氏のビッグ対談だってあるぞ。付録は、絶対笑える100頁の4コマ&ショートコミック集だ。

※予告のタイトルや内容は、一部変更になることもあります。

STAFF

Chief Editor……塚田　正晃
Senior Editors……渡部　雅人／長谷川　真
Managing Editor……太田　宏
Editorial Desk……甲田　秀昭
Editors……佐藤　晴美
後藤　勇／中村　敏彦／小坂　淑恵
岡本　敦行／伊藤　量子／本多　昇
Contributing Editors……柳沢　孝文
羽岡　義晴(NONPOPS)／じゃすみん徳田
日比野清隆／狩谷　淳／野口　豊
Writers……小峯　徳司／大竹　雅法
山本　裕司／藤井　大輔(NONPOPS)／堀　慎二郎
梅田　格／小我恋次郎／渡辺　浩弐／荒井　秀雄
三須　隆弘／田島　勝／恩田やよい／奥村　裕子
浅田　実／中里　一雅／戸塚　義一／鳥井　康江
森村　来美／広瀬　絵美／MULTIPLIES／千葉　達也
Photographers……中村　英良／外崎　久雄
Designers……12 to 12／アトム・スタジオ
I'LL PRODUCTS／クロップ・ハウス
斉藤　和代／ディレクション・ナカ／サーティーツー
Illustrators……九月姫
中野　豪／杉山　真理／かんなたかし
しろー大野／パディ小暮／岩瀬さとみ／鶴見としゆき

EDITOR'S NOTE

森繁久弥の社長シリーズを見て、大人になったらああいう宴会をしたいな…と夢見て十数年。先日その夢がかなった。T社長ご馳走さまでした。㊙塚

朝6時起床。6時半からカヌーをひと漕ぎ。8時朝食。8時半出勤。10時半から仕事。8時退社。一杯やって11時帰宅。そんな生活がしたいなァ。Ⓚ

去る5月16日、東京大神宮にて私の第4回ギターソロリサイタルを行った。今回は我が社の社長やハセガーの御両親、それに森進一も来てくれた㊙渡

最近一部のゲーム雑誌業界を騒がす怪電話があります。コージィとファミ通の渋谷氏と私がよくネタに上がるそうです。少し不気味です。はせがー

最近の都心部の厳戒体制はチョット異常だ。ワシらの税金で賄われる深夜手当もすげえ額だろうなぁ。なんだかなぁ……。大変いいことですね。㊙宏

自衛隊の駐屯地と警視庁の分署が近所にあるので、自衛隊員や機動隊員、警察官の方々をよく見かける。好奇心で凝視しては不審の目を返される。㊙晴

「ロンが諭す」番外編、後藤さんはサッカーを見に英国へ行きました。でも僕は地獄を見るためプレゼント発送です。え？200個今日中、すか？㊙後㊙ロ

我々のチームに大リーガーばりのヤツが入ってきた。その名はオズマ横山。身長184cmで色白でなぜかパンチパーマ。超期待の星ですよね浜ちゃん㊟

親友が2人目の赤ちゃんを産んだ。もう2度と嫌だと言っていたけれど、多分また産むだろう。だって1人目の時もそうに言っていたもん。㋙

『マリオ1』が流行っていた頃、まだFCを持ってなくて喫茶店で遊んでました。あの頃の思い出が、やたらぶりかえしそうな今年の夏です。㋔

新しく戸賀崎くんがバイトに入りました。弱冠20歳！　これで編集部もグ〜ンと若返ります。原くんも戸賀崎くんも〝良い子〟なので大助かりです㊙量

TV東京の木曜モグネグに私が神のように崇める鈴木慶一がでている。万一つまらなくても皆で見るように。TV東京さん何かくれないかと思う㋨

電撃王
7月号　6月8日発売!!

電撃PCエンジン
7月号　5月29日発売!!

電撃メガドライブ
第3号　絶賛発売中!!

月刊電撃コミック GAO
7月号
5月27日発売!!

ライター募集中!!

3度のメシよりゲームが好き。ゲームの事にはちょっとうるさい。雑誌関係の仕事をしてみたい。なあ〜んて人に大朗報!!
電撃では、スーパーファミコン、ファミコンをはじめ、PCエンジン、メガドライブなどのゲーム攻略法やゲームレビューが書けるライターを大募集中です（18歳以上で都内近郊在住者に限ります）。人より先に新作をプレイできて文章の勉強にもなり、その上お金までもらえる。こんなステキな仕事を希望する方は、①最近プレイしたゲームの紹介（1200字以内）②履歴書（写真貼込み）を同封の上、電撃スーパーファミコン編集部ライター募集係まで封書でご応募ください。

※電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先は

〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部『○○○』係

電撃スーパーファミコン
※ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

第9号　1993年6月11日
定価490円（税込）

発行所　メディアワークス
住　所　〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11
電　話　（編集部）　03(5276)2432
　　　　（広告部）　03(5276)2435
発売元　主婦の友社
住　所　〒101　東京都千代田区神田駿河台2-9
電　話　（営業）　03(3294)1137
印刷所　大日本印刷株式会社
雑誌コード　26392-6/11

©Media Works 1993
Printed in Japan
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

※ゲームの内容に関してのご質問は一切受け付けておりません。ご了承下さい。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
怒りの剣、うけてみよッ!
21世紀のジパングに、バトルが燃える。
究極のファイティング・マシン、ここに出現!
ファースト
サムライ
FIRST-SAMURAI
マルチスクロール・アクション参上!
「破霊の剣」が、悪霊を斬る!!
時空を超えてサムライ伝説復活。
7月2日発売
スーパーファミコン用ソフト
戦国の憎悪が渦巻く世に、古代悪霊「魔狂神」が復活した。人間社会に充満する憎悪をエネルギー源とする悪霊王「魔狂神」は、悪霊復活の呪文をとなえ、戦国時代から未来まで多くの悪霊を復活させた。世は暗黒の時代をむかえた。人々は1つの伝説を語り始めた。「古代に魔狂神を封じたサムライがいるという……」
価格7,800円(税別)
©1992 VIVID IMAGE/©1993 KEMCO
KEMCO
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
ロックンロール・コメディ・アクション大公開中!!
THE BLUES BROTHERS
ブルースブラザース
ジョイントプレイが決め手だぜ!!
2人同時プレイOK!
只今好評発売中!!
スーパーファミコン用ソフト
オレたちのノリについてこれるかい!
THE ORIGINAL BLUES BROTHERS GAME
ハチャメチャなコンビが、痛快ビートでとびはねる!変てこな敵やトラップをぶっとばして、シカゴをめざせ。1人でも2人でもごきげんに楽しい、アメリカ生まれのアクション・ゲームの登場だ。
"The Blues Brothers copyrights and trademarks are owned by Broadway Video Inc. and/or NBC Inc. All rights reserved. Software © 1992 TITUS SOFTWARE Corp. Used with permission. All rights reserved."/©1993 KEMCO
価格7,800円(税別)
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
電話を聞いてクイズに挑戦ッ!
今、ケムコのテレホンサービスはオリジナルグッズが当たるクイズを実施中!
さあ、かかってきなさい、全国のゲームファンよ。
お問い合わせは……
☎(0823)21-3300 〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号 コトブキシステム株式会社
ケムコテレホンサービス
北海道011-221-2698/関東03-5269-9381/中部052-581-2340/近畿06-229-3258/
中国0823-24-9999/四国0899-45-0346/九州092-471-0700

画面写真は開発中のものです。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

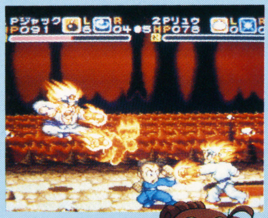
おもしろ**格闘RPG**なのだ！

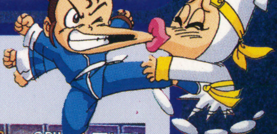
その1 新ジャンル！でますますおもしろーい！

今度のスーチャイは初の格闘RPGなのだ！宇宙のかなたギンガラ星団を舞台にした、おもしろイベントや、ストーリー、サブゲームなどを楽しめるおもしろRPGと、それぞれが十数種類の技を持つ宇宙格闘家との、本格的な格闘アクションゲームが楽しめるぞ!! RPGしながら格闘アクションゲームもできちゃうなんてすごいよね！

その2 本格アクション!!で宇宙武道家との戦いだ！

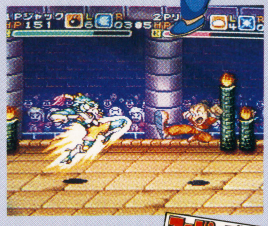
でかキャラ、ハイパーチャイニーズに変身すれば、本格的な技が使えるのは、みんな当然知っているよね。こちらが本格アクションするって事は、敵キャラだって本格派だ！ 酔拳使いに空手家、レスラーなどの格闘家が勢揃い、しかも相手は宇宙格闘家だから、いろんなおもしろい特技をもっているのだ!! 油断しているヒマなんかないぞ！





その3 新機能搭載!!本格VSモードも凄いぞ！

何と今回初登場のVSモードは、1対1の対戦モードと、8人で参加可能なトーナメントモードの2つの対戦を楽しめてしまうのだ！しかも1本勝負と3本勝負選択等々、新機能搭載の上に、カルチャーブレーンの対戦システムならではのMAN=COM自由切り替えシステムも当然搭載！VSモードだけでも遊ぶ価値ありというぐらい凄いのだ！



16Mロム　予価¥9,800(税別)

7月発売予定！

〒130 東京都墨田区太平2-5-7 おもしろ情報局03(3829)0870

VS対戦アクションゲーム！

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

SD飛龍の拳

国盗りファイター列伝

スーパーターボモード搭載!!

スーパーテクニックを極めて！格闘王をめざせ!!

必殺技フル装備の12戦士たちを使いこなせ！世界制覇だ!!

あの「飛龍の拳」がSDタイプになって、対戦アクション国盗りゲームで登場！ 敵の領地で待ちかまえている格闘家に勝ったら、そいつを仲間にすることもできちゃう！ カンフー、カポエラ、空手などの個性的な12人の格闘家が選べるぞ！ アクションもSDタイプだからといってあなどれないぞ！ 連続技や投げ技、防御はもちろん、迫力の必殺技まで使えちゃう超本格派！ テクニックを極めて格闘王をめざせ!!

画面写真及びロゴは開発中のものです。

12Mロム
予価¥9,800(税別) 発売未定

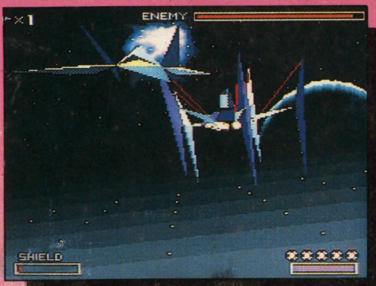
株式会社カルチャーブレーン

電撃スーパーファミコン 第9号
定価490円 (本体価格476円)
●発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 TEL. 03(5276)2432[編集]
●発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL. 03(3294)1197[営業]
●発行人/佐藤辰男 ●編集人/塚田正晃

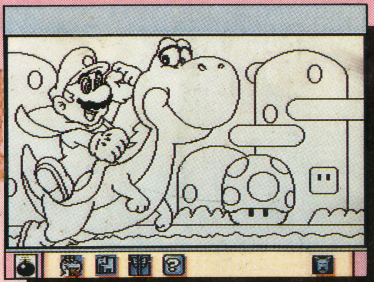
SUPER Famicom

Nintendo®

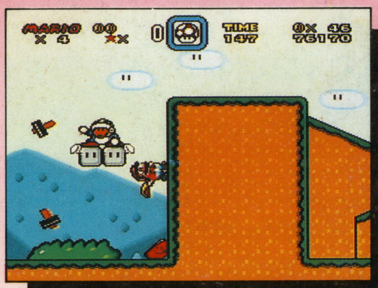
ついに58秒台が出ました。


スターフォックス
SHVC-FO 税込価格9,800円

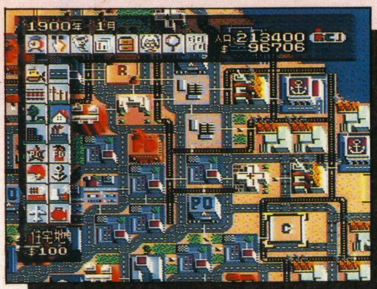
スーパーマリオカート
SHVC-MK 税込価格8,900円

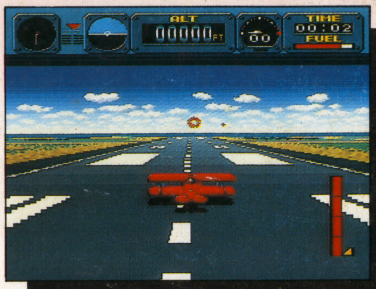

マリオペイント
SHVC-MSA 税込価格9,800円

ゼルダの伝説
SHVC-ZL 税込価格8,000円


スーパーマリオワールド
SHVC-MW 税込価格8,000円

エフゼロ
SHVC-FZ 税込価格7,000円


シムシティー
SHVC-SC 税込価格8,000円


パイロットウイングス
SHVC-PW 税込価格8,000円

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
©1993 Nintendo
東京支店 TEL.(03)5820-2251 大阪支店 TEL.(06)376-5950 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-1821 札幌営業所 TEL.(011)621-0513

雑誌26392-6/11
T1026392060490
©Media Works 1993
印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan

電撃スーパーファミコン No.9
ストリートファイターⅡターボ情報満載付録